
ARCADE - DREAMCAST - GAME BOY ADVANCE - GAMECUBE
NEO GEO - PC - PSONE - PLAYSTATION 2 - XBOX
INCLUYE UN CD-ROM DE REGALO PARA PC
Nº8 5 €
GAMES TECH
REVISTA DE LOS MEJORES VIDEOJUEGOS
¡DOBLE PÓSTER DE REGALO EN EL INTERIOR!
DOSSIER TREASURE
CONOCE ESTA PEQUEÑA PERO IMPORTANTE COMPAÑÍA JAPONESA
NOVEDADES
FINAL FANTASY ORIGINS
RESIDENT EVIL ZERO
DEAD OR ALIVE X.B.V
DEVIL MAY CRY 2
MOTO GP 3
COMING SOON
TIME CRISIS 3
ONIMUSHA 3
N.U.D.E
XENOSAGA
REPORTAJES
NOKIA N-GAGE
XBOX LIVE
PANZER DRAGOON ORTA
DE LA MANO DE SEGA NOS LLEGA ESTA OBRA MAESTRA DEL VIDEOJUEGO

Todo depende del punto de vista





Dirección
Mª JOSÉ CASTRO

Coordinación
JOSÉ ÁNGEL CIUDAD

Maquetación
JOSÉ ÁNGEL CIUDAD

CD-ROM
JOSÉ ÁNGEL CIUDAD / JOSÉ GARCÍA

Filmación
GABRIEL SÁNCHEZ-TRINCADO

Corrección de Textos
ÀLEX CATALÁN

Director de Producción
JOSÉ GARCÍA

Colaboradores
Daniel Mari ~ Orikom
Den ~ Ryofu
Ignacio Muñoz ~ Real CaoCao
Jaime Guillén ~ Sir Arthur
Jordi Dorce ~ Zer0sith
José Moreno ~ Evil Ryu
Luis Garrido ~ Burnside
Sebástian Carlozzi ~ Shinobi
Búho, Dan, el Trompo de Motril y Las fuerzas Especiales

Ilustrador
DEN

Suscripciones
VANESSA RODA
suscripciones@aresinf.com



Presidente: ALBERT RODRÍGUEZ

Directora General: Mª JOSÉ CASTRO

Director Técnico: JOSÉ GARCÍA

Administración: ROSANA GARCÍA

Fotomecánica
ARES INFORMÁTICA S.L.

Impresión
GRÁFICAS MONTERREINA S.A.

Distribución
COEDIS S.A.

Depósito Legal
M-29057-02

EDITORIAL

Que **Treasure** no es una de las compañías más conocidas es toda una realidad. Seguramente, habrá mucha gente que ha jugado a algún juego de **Treasure**, sin prestar atención a la empresa que está detrás.
En cambio, en la época de **Mega Drive**, el nombre de **Treasure** era conocido y respetado por los poseedores de la 16 bits de **Sega**.
El motivo de este especial es dar a conocer esa pequeña pero avanzada compañía, que siempre va un paso más allá del resto a la hora de explotar el hardware en que trabaje.
En este número, también tenemos un par de reportajes interesantes de no menos interesantes temas, como son la presentación de ***Moto GP3*** y el lanzamiento de ***Xbox live***.
Revisando las encuestas recibidas en la web, nos hemos dado cuenta de algo que muchos coincidíais, no teníamos sección de juegos basados en series de anime o manga. Pues bien, atendiendo a vuestras peticiones, ya tenéis en estas páginas esa sección que tanto pedís; la hemos estrenado comentando ***Samurai Deeper Kyo***, para **PSone**.
En portada tenemos a ***Panzer Dragoon Orta***, el que es, sin lugar a dudas, el mejor juego para **Xbox** en estos momentos. De acuerdo, no es muy largo, pero a ver qué otro título puede superarlo técnicamente.
Nos hubiera gustado hacer la *review* de ***Metroid Prime*** para este número, pero a la hora de cerrarlo aún no estaba a la venta, y lo mismo sucede con algunos títulos que posiblemente se echen a faltar (¡las páginas no nos dan para más!). En fin, a esperar al siguiente número toca...
Mientras tanto, disfruta de la revista que tienes en las manos.

José Ángel Ciudad

FREE TALK

Atrás quedan ya aquellos gloriosos años en que los usuarios nos "peleábamos" y discutíamos cuál era la mejor consola, si **Super Nintendo** o **Megadrive**, y es que tras el salto a los 32 Bits el mundo de las consolas nunca ha vuelto a ser el mismo.
Sí lo sé, hay gente que sigue teniendo las mismas discusiones, pero a mi parecer no son las mismas que en aquellas largas charlas entre usuarios de **Sega** y **Nintendo**.
Ahora estamos ante un momento oscuro para estas grandes compañías, pioneras en el mundillo, y es que tanto **Sega** como **Nintendo** han sufrido mucho desde que entró la multinacional **Sony** al ataque.
Y que conste que no estoy en contra de las consolas de **Sony**, todo lo contrario, tienen un extenso catálogo de juegos y muchos de mis juegos favoritos de hoy en día. Sólo recuerdo con nostalgia aquellos tiempos en que los usuarios éramos más inocentes y las revistas grandes del sector más profesionales.



ZEROSITH

Games Tech
Pasaje Mercuri, s/n nave 12 - 08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)

www.aresinf.com
www.gamestonline.com
gamestech@aresinf.com
IRC Hispano > #Gamest



Especial Saint Seiya
Minami
聖闘士星矢
¡TODO LO QUE QUERÍAS SABER SOBRE UNA DE LAS SERIES DE MANGANIME MÁS FAM
MANGA
Año 4 - Número Especial 03 - Incluye CD
PRODUCTO ORIGINAL
LA SAGA DE HADES
sobre el manga y el anime
PERSONAJES
Ficha con todos los datos para que sepas más de ellos
LA SERIE Y LAS PELÍCULAS
sobre las películas
MERCHANDISING
en el mercado
Y MUCHÍSIMO MÁS
El autor,
ESPECIAL S
Jamás verás
algo
parecido
Incluye CD y doble póster de regalo

NÚMERO 8

ABRIL / 2003











Games Tech Report:
N-Cage Nokia





Nihon Anime Games:
Samurai Deeper Kyo





Coming Soon:
Xenosaga





Games Tech Special:
Especial Treasure





Now on Sale:
Panzer Dragoon Orta





Games Tech Report:
Jugando con XBox Live

Por Sir Arthur



Konami ha hecho público que está realizando un remake de ***Metal Gear Solid*** para la consola de **Nintendo** y que **Miyamoto** está metido de lleno colaborando con ellos; no se sabe si tendrá alguna novedad o será un remake como lo ha sido ***Resident Evil*** o si sólo aprovechará la mejor potencia gráfica de **Gamecube** para mostrar el juego con más detalle que en **Playstation**.

Electronic Arts ha llegado a un acuerdo de colaboración con **Nintendo** para incluir en sus juegos características especiales conectando la **Gamecube** y la **Game Boy Advance** mediante el cable link. De los 20 títulos que **EA** tiene pensado editar para **GC,** de momento 3 de ellos llevarán dicha conexión, ***Madden NFL 2004***, ***FIFA 2004*** y ***Tiger Woods PGA Tour 2004***.

Kemco anuncia el desarrollo de un nuevo juego de "acción invisible" para **GC**. El juego se revelará en el E3, ¿será de ninjas?

Miyamoto ha confirmado que está siendo desarrollado un nuevo ***Pokemon Stadium*** y podría editarse en dos versiones al igual que los Pokemones de **GBA *Sapphire*** y ***Ruby***; ***Donkey Kong*** y ***Mario Kart*** tambien tendrán su versión de **Gamecube**, y se espera que se presente una nueva franquicia en el E3 de mayo (el cual se espera que sea ¡¡Awesome!!).

Kirby Air Ride está siendo desarrollado por **HAL Laboratory**, los mismos que habían desarrollado ***Super Smash Bros Meleé***. Promete ser muy divertido.

Final Fantasy Crystal Chronicles verá la luz en Japón el 18 de Julio.



El número de reservas de ***The Legend of Zelda: The Wind Waker*** ha superado las 560.000 unidades, gracias al disco de regalo de ***Ocarina of Time*** que viene de regalo al efectuar la reserva. Si a las unidades de reserva le añadimos las que se venderán en total, la cifra final de ventas puede ser una burrada.



Splinter Cell de **GameCube** se podrá conectar a la versión de **GBA**, sirviendo ésta para usar su pantalla para ver el minimapa.

Namco ha anunciado un nuevo título de su incombustible saga de baseball Famista. En mayo verá la luz en **GameCube *Famista 2003***. El juego tendrá conectividad con la versión de **GBA**.



GAME BOY ADVANCE

Dancing Sword: Sengo, será un juego de **GBA** de lucha con espadas a lo ***Final Fight,*** pudiendo elegir entre 5 personajes cada uno con niveles y ataques diferentes.

Miyamoto está considerando la idea de desarrollar ***Star Fox 2***, planeado inicialmente para la **Snes** en nuestra portátil **GBA**.

Nintendo América ha declarado que



está trabajando en una sucesora de la actual **Game Boy Advance** y **GBA SP** (quizás sea debido a la **N-Gage** de **Nokia,** que puede ser un rival muy difícil de batir).



Fire Emblem: Blazing Sword es el título del nuevo juego dentro de la saga. En esta ocasión la historia estará dividida en dos partes y se incluirá un nuevo sistema de relación con los compañeros de batalla.

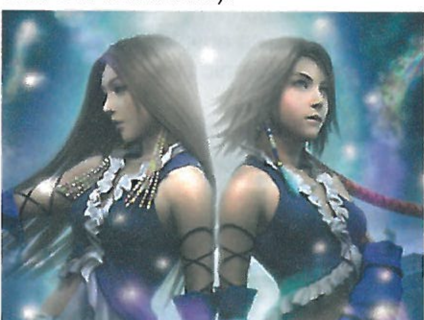


PlayStation®2

La nueva continuación de *robotijos* de **Banpresto** se llamará ***The 2nd Super Robot Taisen Alpha***, en esta continuación se incluirá el *"Platoon System"*, en el cual se pueden unir 2 o más unidades y atacar al enemigo uno tras otro, similar a los juegos de **Bandai *SD Gundam G Generation.***



Square ha revelado un tercer personaje de su próximo *RPG* ***Final Fantasy X-2***, su nombre es *Ren*. Ésta llevará el mismo traje que *Yuna* cuando ésta esté en la profesión de cantante.
FFX-2 se pondrá a la venta en USA durante el mes de noviembre, por lo que nos tememos que hasta casi verano del 2004 no lo veremos (y eso si **Square** no lo retrasa para que coincida con Navidades).



Konami ha declarado que una versión jugable de ***Castlevania*** se encontrará en el **E3**. El juego ha sido producido por **Koji Igarashi** de **Konami Computer Entertainmet Tokio** (o sea, la buena). No se ha filtrado ninguna noticia acerca del desarrollo, pero podría ser en *3D* como el que se preparaba para **Dreamcast** o los que se editaron en **N64** (que eran un poquito flojos); esperemos que sea una digna continuación de la versión aparecida en **Playstation**.

En ***Gran Turismo 4*** se podrían dañar los coches, cosa que en los anteriores no se podía por las exigencias de los fabricantes.

Konami ha cambiado de logo, a partir del día 1 de abril usarán el nuevo en todas sus operaciones, no se tiene conocimiento de si su logo antiguo (el símbolo) se usará o pasará a la historia.

KONAMI

Love Hina Gorgeous será una aventura de *anime* para **PS2** programada por **Konami**. Por las primeras capturas aparecidas el juego será un poco picantillo.

Takara ha anunciado que están desarrollando un juego de ***Transformers*** para **PS2**. Será sobre la primera serie (Optimus Prime, Megatron & Cia) y esperamos con muchas ganas su salida.



Sony podría llevar por completo la producción de **PS2** a China en el próximo año, con el fin de abaratar costes.

Irem ha anunciando una nueva entrega de ***R-Type*** (ya tocaba) llamada ***R-Type Final***, los gráficos serán en 3D pero la jugabilidad seguirá siendo en 2D, el juego incluirá muchas naves de otros juegos de Irem como ***Mr. Heli*** y ***Image Fight***.

Parece ser que algunos modelos de **PS2** con una numeración de serie definida tienen problemas con el esperadísimo juego ***Star Ocean: Till the End of Time***; el fallo consigue que el juego se cuelgue en mitad de algunas batallas; por el momento **Enix** cambiará los juegos (que no son los defectuosos, sino la consola), por otros que solucionen el problema, ya que cambiarán algunas líneas de código.



Sony ha introducido la **PS2** en el mercado chino y parece ser que han tenido bastante éxito. El gran problema es el de las copias del mercado asiático, ya que China es un máquina pirateando toda clase de juegos (incluyo los de **GBA** que copiaban hasta la caja original).

La saga ***Virtual On*** debutará en la consola de **Sony** el 29 de mayo en Japón. ***Virtual On: Marz*** se pondrá a la venta a un precio de 6800 yenes. De momento no se ha comunicado si se venderá un *controller* especial, aunque es de sentido común y se espera que vendan muchas unidades, ya que este juego en Japón es uno de los más jugados.

Sony anuncia que invertirá 8 millones de euros en las próximas campañas de marketing en Europa. También está planeando lanzar dos nuevos modelos de **PS2** con distinto color.



Según **Namco**, ***Soul Calibur II*** en su versión **Xbox** soportará *Progressive Scan,* con lo que llegará a la resolución de 1280 x 720. El juego se pondrá a la venta el 27 de marzo en *niponlandia* a 6800 Yens.



Uno de los primeros juegos que puede programar **Rare** para **Xbox** es la continuación de ***Conker´s Bad Fur Day***, juego que en su día apareció para **N64** cuando la pobre estaba agonizando.

El servicio de ***Xbox Live*** ha alcanzado la nada despreciable cifra de 350.000 usuarios en el mercado estadounidense. Casi han doblado las perspectivas más optimistas de **Microsoft**.

Project Gotham Racing 2, soportará el servicio online *Xbox Live* pero tendremos que esperarnos al 2004.

Por primera vez, la **Xbox** ha sido la segunda consola más vendida en el **Reino Unido** en el periodo del 17 al 22 de febrero. La primera ha sido (cómo no) la **Playstation 2** con 17.000 unidades, luego la **Xbox** con 4.000 y, por último, la **Gamecube,** la cual ha colocado cerca de las 2.000. Por el contrario, la **GBA** ha conseguido vender 5.500 unidades.

Sudeki será el nombre del nuevo RPG multijugador de **Climax** para **Xbox.** Hasta 4 jugadores podrán participar.



Otras noticias

Capcom y **Game Factory** han mencionado que *MMOARPG*, es decir ***Makaimura Online Action RPG***, se editará para **Xbox, Playstation 2, Gamecube** y **PC** (esto se llama puro *marketing*). Se conocerán más detalles en el **E3** (menudo yuyu me está entrando sólo de pensar qué habrán hecho, me espero lo peor).

El rumor de fusión entre **Sega** y **Electronic Arts** parece ser que no tenía ningún fundamento, y es que desde que **Sega** se hizo *third party,* se la está *rulando to dios.*

ATI ha llegado a un acuerdo para diseñar con **Nintendo,** la tarjeta gráfica para la consola que substituya la **Gamecube**. Recordemos que el corazón gráfico de **GC** también fue diseñado por **ATI** con el nombre de **Flipper** y que esta misma compañía intentaba hacerse con el diseño de la próxima tarjeta gráfica de **Xbox** que, actualmente, lleva una diseñada por la empresa rival en el mercado de los **PCs**, **Nvidia**... La guerra está servida.

Guilty Gear XX#Reload tendrá un nuevo personaje llamado Robo-Ky. El juego seguirá en una **Naomi GD-ROM**. Como novedad quizás ofrezca un *tag team* 2 VS 2.

Aunque lo que sí ha ocurrido es la fusión de **Sega** con **Sammy,** o mejor dicho, un tratado de colaboración para ambas, el cual les resultará muy provechoso. De momento la bolsa ha acogido la asociación con recelo y las acciones de **Sega** han descendido muchos puntos.

La noticia de que **Capcom** se ha planteado dejar el negocio de las máquinas recreativas, hace tiempo que se oye. Aunque no hay nada oficial, parece ser que los tiros no van desencaminados y que el juego de recreativa ***Capcom Fighting All-Stars***, podría ser su juego de despedida; analizando el título quizá podamos encontrar alguna pista... Un juego de lucha (que es por lo que más se ha caracterizado la empresa) con los mejores luchadores del mundo de **Capcom**... ¡Opinar vosotros mismos!

Sonic X será el nombre de la nueva serie de animación que **Sega** llevará a la pequeña pantalla. Esperemos que tenga buena aceptación y tenga la calidad que Sonic se merece.

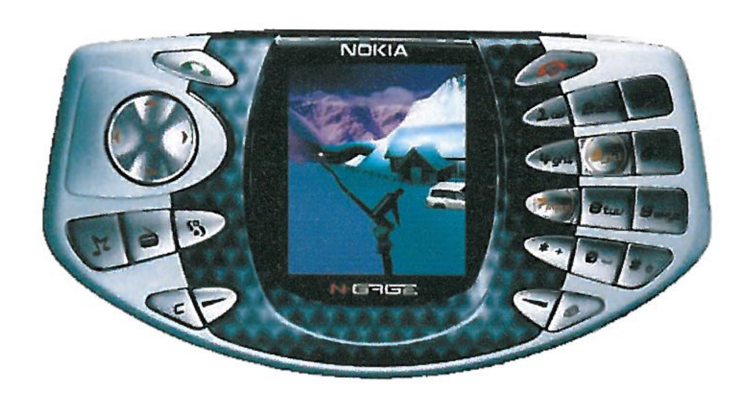
Sophitia y Seung Mina estarán disponibles en las versiones domésticas de ***Soul Calibur 2***.



N-GAGE, NOKIA ENTRA EN JUEGO

***Nokia,** considerada mundialmente como una de las primeras fabricantes de teléfonos móviles, ha desarrollado un teléfono que en prestaciones supera a cualquier otro modelo del mercado, además de incorporar un sistema de juegos avanzado y totalmente diferente a los ofrecidos actualmente en España.*

El diseño es muy ergonómico y pesa unos 140 gramos, el *D-Pad* incorporado ofrece un control muy exacto, los botones del teléfono 5 y 7 actúan como botones de acción, aunque los restantes pueden servir para acciones específicas (la verdad es que botones no faltan), en comparación a la **GBA** le faltan los botones de los laterales *L* y *R*.
Nokia ha comentado que éste no será el único modelo que saque al mercado, en próximos años se pondrán a la venta otros modelos aunque no cambiarán el hardware sino el exterior,
Compañías como **Sega, Activision, Eidos, THQ** y **Taito** ya han dado su aprobación para desarrollar juegos. De los juegos presentados, ***Sonic*** fue el mejor, cercano a su finalización, ya que todavía está en fase Beta, mostraba lo suave que corría en la **N-Gage**; ***Tomb Raider*** está en un estado más precario, ya que al tener un *engine 3D* es más complicado gráficamente, de momento tendremos que esperar un poco para ver si los juegos valdrán la pena.
Quizás lo más destacable sea todo el arsenal multimedia que trae de serie esta joya de la comunicación, sobretodo la conexión *Bluetooth* que nos ofrecerá conectarnos con otra **N-Gage** para jugar a dobles, aparte de otras utilidades como sincronización con los **PC** que también dispongan de este protocolo sin cables, **PDA**, etc.
Nokia no ha desvelado los precios de **N-Gage**, pero en breve hará un comunicado.

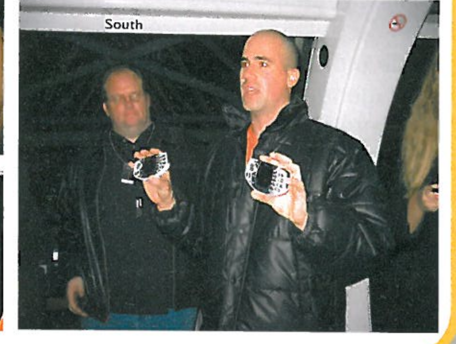


Características

-Pantalla color con 176x208 píxeles y retroiluminada con 4096 colores
-Plataforma Series 60 y Symbian Operating System (OS)
-Tecnología Bluetooth para comunicación sin cables
-Pad direccional de 8 direcciones
-Mensajes multimedia (MMS)
-Triple banda GSM (900/1800/1900), GPRS
-Música en (AAC/MP3) y radio Stereo FM
-Nokia Audio Manager PC para transferir las canciones
-Aplicaciones varias (e-mail, y organización de información personal)
-Soporte XHTML y JAVA
-Baterías de 3 a 6 horas (según el juego), de 2 a 4 horas hablando, Música hasta 8 horas, Radio sobre las 20 horas y en espera de 150 a 200 horas
-Tamaño 133,7 x 69,7 x 20,2 Mm., peso unos 140 gramos y volumen de 139cc







Os presentamos tres juegos que muchos de vosotros habréis estado esperando (aunque uno de ellos lleva una gran expectación a sus espaldas, ya que mucha gente espera que caiga, por fin, en la Game Cube). Sí, muchos lo habrán adivinado, *F-Zero*. Finalmente se acerca, al igual que otros juegos como *Virtua Cop 3* y *Time Crisis 3*, aunque por ahora sólo lo hacen en formato arcade.





Virtua Cop 3

Sega se está tomando en serio lo de ser *Third Partie*, pues el grupo **AM2** ha trabajado duramente sobre la placa **Chihiro**, basada en la **Xbox** para presentarnos ***Virtua Cop 3***, cuya mayor revolución será el uso del pedal. Mientras que en otros títulos se suele usar para ocultarse, recargar el arma tranquilamente o evitar un certero disparo, en **VC3** las balas enemigas y los propios enemigos se ralentizarán, viéndose envueltos en un "efecto *Matrix"*, lo que nos ayudará a sobrevivir y a poder alcanzar a nuestros oponentes.

Time Crisis 3

Otro gran juego, en el cual deberemos mostrar nuestra habilidad con la pistola, es sin duda ***Time Crisis 3*** de **Namco** (usando la **System 246** que está basada en la **Playstation2**). Jugando solo o con un compañero puede convertirse en toda una emocionante aventura. Esta nueva entrega nos llega con la novedad de poder elegir varias armas diferentes y de poder cambiarlas en medio del juego usando el pedal mientras nos ocultamos. Gráficos de calidad garantizados, y una conversión de calidad a **PS2** casi asegurada.



F-Zero

Mucho ha llovido desde el primer ***F-Zero***, un juego que gustó a muchos. De la mano de **Sega Amusement Vision** y bajo la supervisión de **Nintendo**, se ha desarrollado lo que puede llegar a ser uno de los grandes juegos del año. Desarrollado por la placa **Triforce**, este juego promete velocidad, adicción y unos decorados llenos de detalles y de gran belleza (sólo hay que ver las imágenes). El sonido prometerá estar a la altura del juego, y si todos estos posibles se cumplen, será compra obligada para los poseedores de una **Game Cube**.



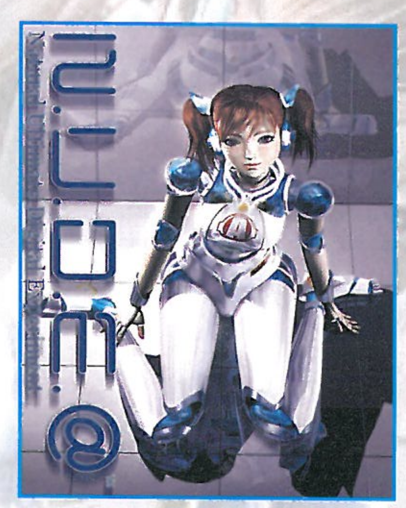


N.U.D.E.@™

Natural Ultimate Digital Experiment

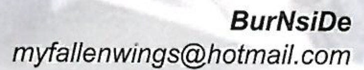
Red Entertainment, compañía filial de Sega, tiene preparado para Xbox un "curioso" título en el que tenemos que criar a un bello robot femenino como si de una bardua mascota se tratase...

Aunque es todo un alarde de "originalidad", hay que reconocer que cada día nos invaden juegos de temáticas cada vez más extrañas. ***N.U.D.E.*** es un juego simple como pocos: tenemos un robot con la forma de una increíblemente atractiva muchacha al que tenemos que dar todo tipo de órdenes para que sobreviva, como si se tratase de uno de aquellos pasados de moda Tamagotchis. El juego tiene un bonito apartado gráfico, contando que nos muestra únicamente una habitación y al bello androide, pero el verdadero alarde por el que merece la pena fijarse en este juego es el sonido. Y no nos referimos a la banda sonora, sino a que el juego utilizará el micrófono de **Xbox** junto a un sistema de reconocimiento de voz, con lo cual podremos dar sendas órdenes a nuestra querida androide. Todo un logro... Aún



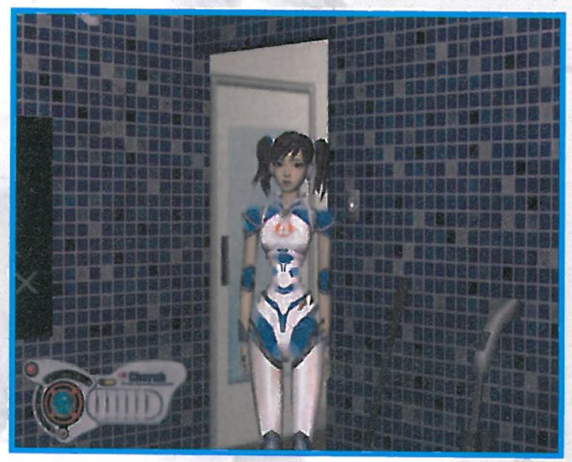
así, la temática del juego no es más que la misma temática machista que ronda a tantos juegos japoneses, centrados en alegrar la vida de unos cuantos individuos a los que les gusta encerrarse en sí mismos. Ya sé que esto que estoy diciendo no tiene nada que ver con ***N.U.D.E.***, pero siempre que sale un juego de estas características nos planteamos si realmente merece la pena jugar con una niña irreal, cuando las mujeres de carne y hueso están en la calle, y bueno, mirándolo de otra manera, ¿por qué no hay un protagonista masculino para ellas?¿Acaso no tienen tanto derecho como nosotros? En fin, nos alegramos que haya un juego que sea pionero en la tecnología del reconocimiento de voz.




BurNsiDe
myfallenwings@hotmail.com









Cuando parecía que la tercera entrega de Onimusha iba para largo, hemos recibido noticias sobre dos nuevos juegos basados en la saga: Onimusha 3 y Onimusha Buraiden.

Onimusha 3 seguirá el mismo planteamiento que tan buen resultado ha dado en los dos títulos anteriores.
Volveremos a controlar a *Akechi Samanosuke* (el prota de la primera parte) y como novedad podremos jugar la mitad de la historia con un nuevo personaje: *Jacque Bran*. Para la ocasión, han elegido al actor francés **Jean Reno** y le han digitalizado la cara, como ya se hiciese con *Samanosuke* y *Jubei*, los dos protagonistas de los anteriores ***Onimushas***.
Esta continuación se desarrollará en la Francia del 2004, país y año en los cuales vuelven a aparecer los Genma (los malos); por ello, el inmortal guerrero onimusha *Samanosuke* viajará hasta allí para, con la ayuda del soldado *Jacque*, poner fin a la vida de Oda Nobunaga.
Esta vez los fondos serán poligonales, al estilo ***Devil May Cry***.

Onimusha Buraiden será un juego *multiplayer* al estilo ***Power Stone,*** aunque parece ser que también se podría jugar como un juego VS de toda la vida, ya que **Capcom** apunta que tendrá diferentes estilos de juego.
Tendremos disponibles varios personajes de la saga, desde los protagonistas hasta los malos, para darnos de tortas con nuestros amigos. De momento se desconoce si será multiplataforma, pero las versión de **Playstation 2** está confirmada, curiosamente la única que tiene dos puertos (a comprar *multitaps* toca).

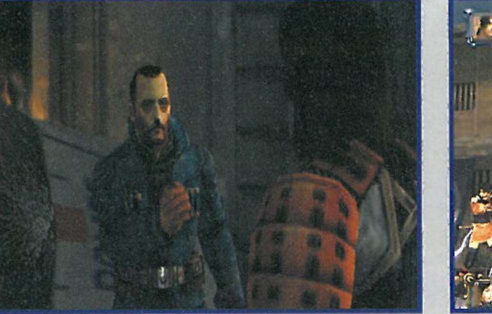
En breve haremos un seguimiento de dichos juegos y de ***Onimusha Tactics***.

By ***Sir Arthur*** & ***Real Yagami***













Xenosaga
EPISODE I
Der Wille zur Macht [力への意志]

COMPAÑÍA MONOLITH
SISTEMA PLAYSTATION 2
GÉNERO RPG

*Posiblemente, el mejor RPG jamás creado para **PS2**... sí, amigos, podemos estar envidiosos de nuestros colegas americanos, ya que ellos ya disfrutan de **Xenosaga**, o dicho de otro modo, disfrutan de auténtica magia convertida en RPG.*

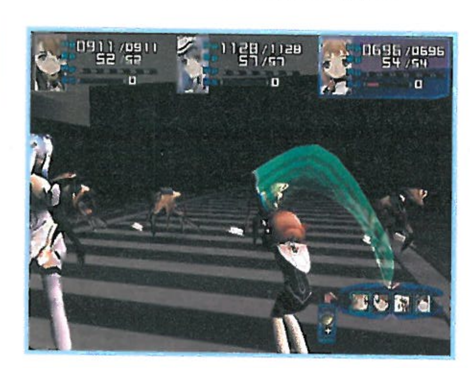


Aunque ya encontremos ***Xenosaga*** a la venta en el mercado estadounidense, vamos a permitirnos hacer una pequeña preview para poder hacer un seguimiento del juego en condiciones y sin precipitarnos. Y es que ***Xenosaga*** no es un juego común, aunque no sea muy conocido y posiblemente jamás lleguemos a verlo en territorio europeo (está anunciado, pero aún no tenemos fecha confirmada).
Después de abandonar **Square** y ser contratados por **Namco**, **Monolith Soft.** decidieron continuar con la saga que les hizo grandes, ***Xenogears***, pero empezando de nuevo, para hacer una auténtica saga que prevé cinco capítulos de duración. ***Xenosaga*** comenzará la historia de nuevo, con la hermosa muchacha llamada Shion como protagonista, envuelta en una trama futurista con los Gnosis, una especie extraterrestre capaz de transportarse entre dimensiones. El sistema de juego es similar al de ***Xenogears*** o ***Chrono Cross*** y el apartado técnico te dejará sin aliento, envuelto con una maravillosa banda sonora, donde no faltarán los preciosos temas cantados característicos de la saga. Pero sin duda, lo mejor del juego es la historia... todo el mundo que disfrutó y se emocionó con ***Xenogears*** fue debido a la magnífica historia que narraba, dejando al resto de *RPG's* del mercado por los suelos, con una trama perfectamente desarrollada, que desgraciadamente más de uno no supo apreciar con la excusa de que se extendía demasiado. Sólo nos falta rezar para que aparezca una versión *PAL*, aunque vale la pena que os hagáis con una versión americana para poder disfrutar del que, para un servidor, es el mejor *RPG* para **PS2**, del cual por supuesto, volveremos a hablar muy pronto...

BurNsiDe
myfallenwings@hotmail.com



*He aquí un mínimo ejemplo del futurismo de **Xenosaga**.*




Combatir con los gears... simplemente impresionante.



***Panzer Dragoon Orta** no es sólo un videojuego, es una obra de arte que los magos de **Smilebit** y **Sega** han hecho posible para **X-Box**.*



EL JUEGO

Panzer Dragoon Orta es un juego que pertenece a un género que las gentes de habla inglesa denominan como *Railway Shooter*, es decir, un juego de disparos con un camino prefijado, al estilo de las antiguas entregas de ***Panzer Dragoon*** y ***Panzer Dragon Zwei*** para **Sega Saturn** o el mítico ***Starfox*** de **Snes**. Como en las anteriores entregas de la saga, podemos disparar en cuatro planos con total libertad. También tenemos el disparo normal, el rayo perseguidor de blancos y los superataques *berseker*. Como principales novedades al sistema de juego, podemos cambiar en cualquier momento de tipo de dragón entre tres clases. Una clase es la básica, que tiene rapidez de disparo y es la que localiza un mayor número de blancos. Otra clase es la de ataque, siendo nuestro disparo más lento, con pocos blancos localizables, poca maniobrabilidad del dragón pero increíble potencia de fuego. Por último, está la clase defensiva, con la mayor rapidez de disparo y maniobrabilidad, pero con la desventaja de no poder usar los rayos perseguidores. Además, cada tipo de dragón tiene un ataque *berseker* distinto. Elegir bien qué dragón debemos usar en cada momento es una de las claves para poder avanzar en ***Panzer Dragoon Orta***. Otra novedad destacable es la de poder frenar o acelerar, muy útil para esquivar disparos o cambiar de plano en las luchas con los jefes finales.
También, y al igual que en ***Panzer Dragoon Zwei***, podemos evolucionar a nuestro dragón, pero en este caso mediante la captura del *ADN* que soltarán ciertos enemigos al ser derrotados y que mejorará las capacidades del tipo de dragón que controlemos en el momento de recibirlo.
En cuanto a la realización técnica de ***PDO*** es simplemente magistral.

CINEMAS

La intro principal de vídeo de ***Panzer Dragoon Orta*** es magnífica, de lo mejor de **X-Box.** Nos encontraremos a lo largo de la aventura con varios cinemas de este tipo, y al acabar cada episodio, disfrutaremos de excelentes escenas de la historia a tiempo real.







HISTORIA

La historia nos mete en el papel de Orta, una chica que ha pasado toda su vida encarcelada y que durante un ataque de las fuerzas imperiales su prisión es destruida y queda libre por primera vez en su vida. En ese momento está a punto de ser asesinada por un dragonmare (mutaciones genéticas de dragones creadas por el imperio), pero es rescatada por un dragón que la reconoce como su jinete. Orta se monta en el dragón y atraviesa el destrozado poblado donde estaba prisionera destruyendo hordas de naves imperiales. A partir de aquí comienza su aventura, donde tendrá que enfrentarse a multitud de enemigos, descubrir su identidad y el propósito de su destino.

Panzer Dragoon Orta

PANDORA'S BOX

Un juego de lujo, merece unos extras de lujo, y esto es lo que nos ofrece el *Pandora´s Box,* una opción especial que irá desbloqueando extras a medida que cumplamos ciertos requisitos. En estos extras se incluyen multitud de misiones alternativas con Molbo (un divertido personaje que conoceremos a lo largo de nuestras aventuras) y un soldado imperial. También tendremos acceso a las secuencias FMV e ilustraciones de todos los juegos de la saga, e incluso podemos jugar al **Panzer Dragoon** original.











Los gráficos te quitarán el aliento por sus increíbles texturas y solidez. Todos los personajes y escenario están modelados con todo lujo de detalles, y el juego, en todo momento, funciona a 60 fotogramas por segundo... impresionante.

El nivel sonoro no se queda atrás, con músicas épicas que aumentan aún más la ambientación del universo **Panzer Dragoon**.

La jugabilidad también está al mismo nivel del resto de apartados, con un control exquisito y una ajustada dificultad, que se adaptará a todo tipo de jugadores, aunque eso sí, si escoges el modo normal o difícil, prepárate para un auténtico reto para tus habilidades.

Panzer Dragoon Orta es una experiencia que no debes perderte, un juego enmarcado en un universo apasionante y con un argumento de cine. Cuando se presenta un juego de estas características y además se acompaña de un apartado técnico impresionante, sólo podemos hablar de una obra maestra.

GAMES TECH ¡IMPRESCINDIBLE!

Panzer Dragoon Orta



DURABILIDAD

Panzer Dragoon Orta se compone de diez largos episodios, con multitud de rutas que podemos escoger activamente en muchas de las fases. Esto dará un toque de variedad a cada partida que juguemos, ya que cada camino supone un escenario único con enemigos exclusivos en muchos casos. ***PDO*** te permite grabar la partida cada vez que completas un episodio. Pasártelo en nivel normal te puede costar unas 5 horas por la dificultad, cosa que no está nada mal para un juego de este tipo, pero te aseguro que volverás a jugar otra vez para ver rutas nuevas y mejorar tus récords para conseguir suculentos extras en el *Pandora´s Box*.



EL UNIVERSO DE PANZER DRAGOON:

El universo de esta gran saga ha sido capturado con maestría por **Smilebit** en este pedazo de juego; no en vano, 16 miembros del antiguo **Team Andromeda** (creadores de la saga) son parte del equipo de **Smilebit**. Así, disfrutaremos de todo tipo de enemigos que han aparecido en las series ***Panzer Dragoon***, sin faltar el clásico escenario en que nos enfrentamos a una flota imperial o auténticos homenajes a las antiguas entregas, como los gusanos que aparecen como subjefes en la segunda fase. Otro detallazo son las batallas con los jefes finales, que cuentan con multitud de patrones de ataque. Para vencerlos tendremos que buscar sus puntos débiles y evitar quedarnos expuestos en los lados en que realizan sus ataques más poderosos, algo muy similar al estilo de juego de ***Panzer Dragoon Saga***, pero en este caso con acción pura y dura.



Evil Ryu
Goemon2000@hotmail.com

GRÁFICOS	98%
SONIDO	95%
JUGABLE	98%
TOTAL	97%



NÚMERO ESPECIAL 1
Recopilación de lo mejor de HENTAI
Una recopilación que NO deberías perderte
HENTAI Publicación para adultos
NÚMERO ESPECIAL 1
Recopilación de lo mejor de

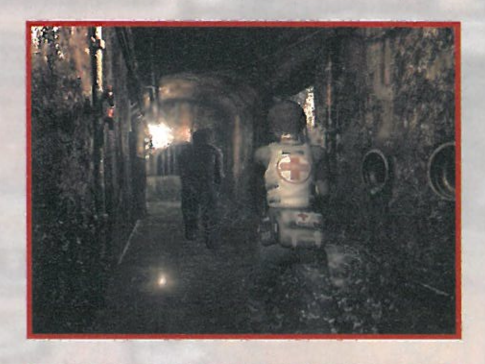
Resident Evil 0



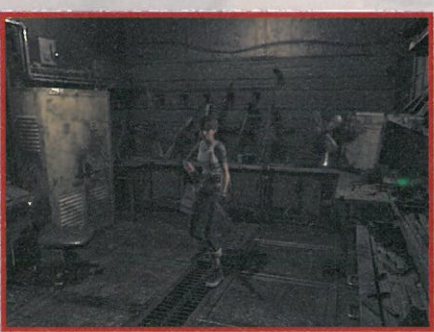
*Emoción... eso es lo que hemos sentido justo en el momento de abrir el precinto de la versión PAL de **Resident Evil ZERO**, como algo tan deseado que era... y no nos habíamos equivocado: nos encontramos ante El Juego, una experiencia que arrasa con todos los límites.*



No hablamos de un juego más. La saga ***Resident Evil*** está clavada en las mentes y los corazones de todos aquellos que hemos sentido el terror, la angustia y la tensión con una serie que dista de ser otro de esos juegos que llenan las estanterías de cualquier tienda de videojuegos, pero que están vacíos de sustancia. Si nos paramos a analizar la situación, ésta es la primera historia nueva que se nos cuenta en ***Resident Evil*** desde ***CODE: Veronica***, aunque si queremos hablar de juego nuevo en su estado puro, no podemos olvidar el magnífico remake de la primera parte para **GameCube**. Pero centrándonos en el juego, podemos afirmar que **Capcom** lo ha vuelto a hacer: tenemos otro maravilloso juego que estará en nuestras cabezas durante mucho tiempo, y que no nos cansaremos de jugar una y otra vez... y por una vez, con algunos cambios casi impensables en la saga. ***Resident Evil ZERO*** sitúa su argumento justo antes de lo contado en la primera parte, dejándonos en manos de Rebecca Chambers, ayudante de Chris Redfield en ***Resident Evil***, la cual colaborará con un nuevo personaje: el misterioso Billy Cohen. Técnicamente el juego es soberbio: siguiendo con la mezcla de escenarios bidimensionales junto a personajes tridimensionales, **Capcom** ha rizado el rizo con un detalle nunca alcanzado hasta la fecha, donde lo que más destaca son los elementos *3D* del escenario perfectamente integrados en las imágenes prerrenderizadas. En una palabra, apabullante. El apartado sonoro... se mantiene, lo cual no es ni mucho menos malo, ya que siempre ha sido uno de los puntos más fuertes de la saga. Pero donde sí que ha habido cambios es en alguno de los elementos clave de la saga, y el más importante de ellos es el modo para guardar los obje-









La cooperación continuada es esencial en **RE ZERO**

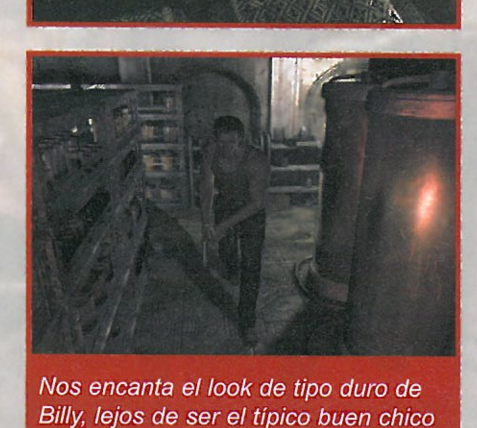
tos. Nos podemos ir olvidando de nuestros queridos baúles... Ahora tenemos que arreglárnoslas dejando las cosas en el suelo cuando no las necesitemos, lo cual hará que nos tengamos que acordar de qué hacemos con cada objeto. Otro cambio importantísimo es que antes podíamos tener dos personajes protagonistas, pero lo que era imposible era que estuviesen los dos juntos a la vez. Pero ahora sí; gracias al *Partner Zapping* llevarás a Billy y a Rebecca juntos todo el tiempo. Tendrás que elegir si quieres llevar a uno o a otro, y podrás alternar de personaje en todo momento. Pero lo mejor es la posibilidad de hacer cosas juntos que por separado sería imposible, y que cada uno haga la tarea que mejor se le da. Por ejemplo, si Billy tiene mejores armas, puede atacar directamente, mientras ponemos a Rebecca cubriéndole. En fin, un nuevo abanico de posibilidades que redondean a un juego casi perfecto, al que como mucho le achacaríamos la excesiva simplicidad de la mayoría de puzzles, aunque no importe, ya que nos encontramos con otro de esos juegos que venden consolas...

¡IMPRESCINDIBLE!

GRÁFICOS	95%
SONIDO	97%
JUGABLE	97%
TOTAL	95%

BurNsiDe
myfallenwings@hotmail.com





Nos encanta el look de tipo duro de Billy, lejos de ser el típico buen chico que suele aparecer en **Resident Evil**.





*Desde finales de marzo tenemos a la venta en las tiendas de nuestro país la secuela de **Devil May Cry**, que tal y como comentamos el mes pasado, vuelve a darnos más de lo mismo...*

Pocas compañías hay más innovadoras que **Capcom**, pero lo que también es cierto es que cuando la factoria japonesa encuentra un nuevo éxito, lo exprime hasta el límite. La segunda parte de la saga ***Devil May Cry*** es un claro ejemplo de esto: se basa en mantener el mismo esquema, ofreciéndonos más diversión del mismo estilo. Con eso queremos decir que ***Devil May Cry 2*** gustará a todos los que disfrutaron con la primera entrega, pero que tal y como dijimos en la preview del mes pasado, decepcionará a todos aquellos que busquen algo de innovación. La historia es una mínima excusa para volver a presentarnos más y más demonios, con la única introducción interesante de Lucia, una nueva acompañante que tendrá Dante en esta aventura, la cual será tan protagonista como él. Precisamente, **Capcom** ha separado las aventuras de cada personaje en *DVD's* independientes, al más puro estilo ***Resident Evil 2***, teniendo las dos aventuras separadas aunque se interrelacionen entre sí. A nivel técnico, el juego sigue el esquema marcado por su predecesor, mostrando un colorido algo más notable y unos gráficos más vistosos, pero sin variar demasiado,

Los nuevos modelitos de Dante y Lucia los "proporciona" la marca Diesel







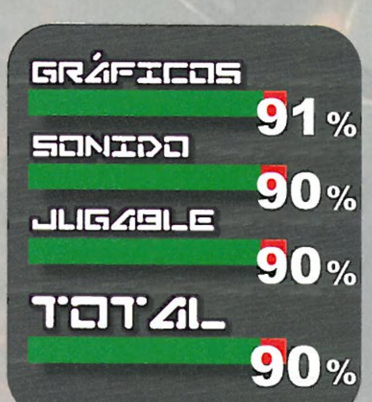


igual que la banda sonora y los efectos, que son del mismo estilo que su predecesora. En relación a la jugabilidad, podemos decir que es exactamente la misma que la de la primera parte: si disfrutaste con el primer ***Devil May Cry***, disfrutarás con esta nueva entrega. Pero eso sí, el efecto sorpresa de la primera parte ya no está, no volverá a sorprenderte como lo hizo su precursor. Porque puestos a buscarle similitudes, incluso el juego comienza de la misma manera, y muchas de las misiones son equiparables a las de la primera parte. Hasta algunos de los enemigos finales se parecen a los enemigos del primer ***Devil May Cry***... incluso me atrevería a decir que los del primero creaban más adicción (porque si algo realmente impactante tenía ***DMC***, eran aquellos enemigos finales duros de pelar). Pero hay algo que realmente molesta en ***DMC2***: si las cámaras del primero ya ponían alguna que otra dificultad, en esta nueva entrega el problema ya se sale de madre. En vez de haberlo solucionado, **Capcom** ha creado un nuevo sistema de cámaras con el que te vuelves loco, sobre todo en escenarios abiertos a la hora de realizar saltos, un punto muy oscuro en este juego. Para finalizar, sólo decir que ***Devil May Cry 2*** no es un mal juego, pero no innova nada (excepto en alguna nueva técnica de combate) y bebe directamente del legado del primero. Para incondicionales.

BurNsiDe

myfallenwings@hotmail.com

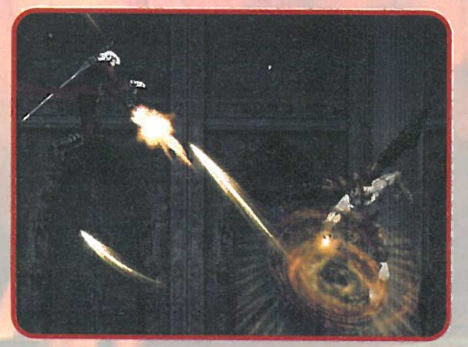
GRÁFICOS	91 %
SONIDO	90 %
JUGABLE	90 %
TOTAL	90 %

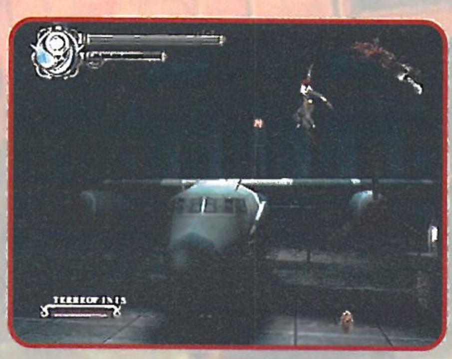


*Aquí tenéis a **Lucia**, la nueva compañera de **Dante**.*











Volvemos a encontrarnos con la posibilidad de transformarnos en demonio.

Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball



Las luchadoras más bellas y sexys del panorama virtual nos van a deleitar con unos bikinis de infarto y un "bamboleo" de escándalo, el único problema va a ser decidirse por una de las churris, ¿Tina, Kasumi, Hitomi...?, difícil selección, aunque no es oro todo lo que reluce.



SISTEMA	VERSIÓN	PLAYERS	GÉNERO	DURACIÓN
XBOX	EUROPEA	1 ~ 2	LIGOTEO	5 MIN. O DIAS

TECMO

Antes de todo he de confesar que este juego me atraía por un par de razones (y no ese par que pensáis), la primera razón es obvia, tener el poder de modelar a nuestras luchadoras favoritas, auténticas divas y musas virtuales con los trajes de baño más bonitos, sensuales y picantes que se pudiesen comprar, y la otra razón, quizás más importante, era el simulador de voleibol. No en vano este título se llama ***Dead Or Alive Xtreme Beach Volleyball*** y no se titula ***DOA Xtreme Calentorras***. **Tecmo** ha querido vender la moto con un *anti-simulador* de *Voley-playa* que es de lo peor que he podido jugar en mucho tiempo.
La historia es simple, después de que Zack ganase el torneo en ***DOA 3***, éste le dejó grandes beneficios y se lo jugó todo en los casinos de Las Vegas, donde se forró a dólares y pudo comprar una isla a la cual le puso su nombre, mandó unas invitaciones a las *tías buenas* del torneo y éstas se presentaron para pasar dos semanas de vacaciones.







En esta semana hemos de hacer varias cosas, como ir de compras para adquirir bañadores minúsculos, lociones de aceite y bronceadores solares, gafas de sol, adornos, etc.
De vez en cuando podemos echar un partido de voleibol (si se le puede llamar así) para ganar algo de dinero y gastarlo por la noche en el casino jugando a las cartas, ruleta o máquinas tragaperras. Mientras tanto tendremos que aceptar o no, regalos de Zack y también regalar nosotros algunos a nuestras compañeras de juegos, pero teniendo en cuenta que se pueden enfadar si no les gusta lo que les ofrecemos.
En cuanto al simulador de Voleibol es **HORROROSO**, es sosísimo, por no tener, no tiene ni limitado el campo con líneas, le falta una barra de potencia, se limita a 3 movimientos predefinidos, *recibir, pasar, y tirar,* sólo

Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball





pueden participar 2 jugadores en lugar de cuatro y la cámara es lo peor de lo peor.
Lo único destacable de este título es la incursión de un nuevo personaje femenino, la novia de Zack llamada Lisa, dos *intros* increíbles, la primera *lésbica total* y súper picante y una banda sonora muy buena con algunos temas comerciales de **Christina Aguilera** y **Bob Marley,** pasando por una gran variedad de canciones como temas mejicanos.
En definitiva, un juego bastante mediocre en cuanto al desarrollo del simulador de voleibol que no tiene ni punto de comparación con ***Beach Spikers*** de **Gamecube,** que por lo menos no tiene intención de engañar a nadie como lo ha hecho **Tecmo**; pero si por el contrario eres un fan acérrimo de estas *ricuras digitales*, no dudes un momento en adquirirlo...

PD: (machismo en el mundo de los videojuegos) ¿os imagináis a Zack bronceando la espalda peluda de Hayabusa o a Gen Fu en casi pelota picada?, espero que no hagan la versión masculina, qué miedo...

Sir Arthur

Makaimura_Saga@hotmail.com





Esto de comprar modelitos vicia cosa mala, no puedes parar de gastar

GRÁFICOS 91 %

SONIDO 85 %

JUGABLE 54 %

TOTAL 67 %

NOTA EXTRA PARA LAS MENTES PERVERSAS A LAS QUE LES IMPORTE UN CARAJO EL VOLLEY

JUGABLE 92%

TOTAL 90%





Moto GP 3





Namco nos presentó Moto GP 3, la tercera entrega del simulador del campeonato de motociclismo más importante del mundo.



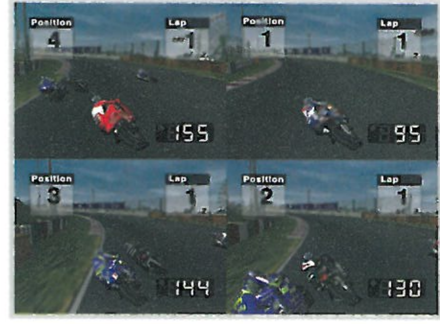


La tercera entrega de ***Moto GP*** nos va a ofrecer multitud de novedades respecto a las anteriores entregas. Están actualizados todos los elementos del campeonato del mundo para esta temporada y se han añadido multitud de circuitos que no aparecían en entregas anteriores. Como siempre, la conducción puede ser totalmente arcade o con un estilo un poco más realista, cosa que aumenta con la posibilidad de poder escoger la opción de jugar con freno delantero y trasero. El modo *Challenge* también ha sido notoriamente mejorado, al igual que el sensacional modo leyendas, donde podemos competir con los más grandes campeones del mundo de Moto GP, antes de la cilindrada de 500 c.c. Completando todos los modos de juego, iremos obteniendo multitud de extras, que según en boca del productor *Isao Nakamura*, nos costará el doble de tiempo obtenerlos que en la anterior entrega. También se ha añadido una nueva vista interior de la moto, pero lo más impactante de ***Moto GP 3*** es sin duda su modo de 4 jugadores a pantalla partida, realmente divertido.

Técnicamente el juego es impecable, se nota la mano de **Namco,** con un gran modelado de las motos y circuitos, representados con todo lujo de detalles. El control es muy parecido al de las anteriores entregas, muy arcade y adaptado a todo tipo de jugador.

Moto GP 3 es un gran juego que no defraudará a los seguidores de esta saga, y que disfrutarán por la cantidad de opciones que ofrece y la multitud de extras que pueden conseguir.

Evil Ryu
Goemon2000@hotmail.com



GRÁFICOS	90%
SONIDO	88%
JUGABLE	89%
TOTAL	88%






Chris Deering nos mostraba sus cifras de ventas y de paso su sonrisa Profident.

El pasado 15 de marzo se celebró en el circuito de Montmeló la presentación Europea de ***Moto GP 3***. Al acto asistieron *Isao Nakamura* (productor del juego), *Chris Deering* (Presidente de **SCEE**), diversos pilotos y los *product manager* de **SCE España** y **SCEE**. *Evil Ryu* y yo nos desplazamos hasta el lugar para ponernos como el ki... es decir, para cubrir el evento.

Hubo un pequeño concurso entre la prensa, en el que participaron también cuatro pilotos profesionales.
Un periodista francés, al que el presentador (en perfecto "Spanglish") le llamaba "Sacalapicha", empezó dando problemas a los periodistas españoles. En la final, el piloto español *Dani Pedrosa* (el pequeño gran hombre, como lo llamaba el presentador) lo hizo migas y acalló los berridos de los periodistas franceses.
Nosotros no nos presentamos porque teníamos otras cosas más importantes que hacer... (fotos de la derecha).


Evil buscando información del juego...


... Y yo haciendo de relaciones públicas.

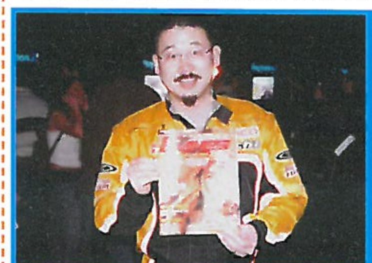

Momento estelar de la final. Ganó España



A *Isao* le importaba poco el concurso

Entrevista a Isao Nakamura

Real Yagami – Games Tech: Buenos días señor *Narakura*. ¿Cuánto tiempo se ha tardado en desarrollar **Moto GP 3**?
Isao Nakamura – Namco: El desarrollo empezó en Abril del 2002 y la versión japonesa, que fue la primera, ya estaba lista en Diciembre.
RY: Probablemente el modo para cuatro jugadores sea la mayor novedad con respecto a ***Moto GP 2***. ¿Ha sido difícil conseguir que el juego se mueva suavemente?
IN: En el aspecto técnico, ése ha sido el apartado más difícil de hacer. Efectivamente ha sido un salto muy grande pasar del modo de 2 jugadores al de 4, antes no podíamos hacerlo técnicamente. Hemos tenido que idear nuevos dispositivos de software para que se pueda utilizar el modo de 4 jugadores sin problema.
RY: ¿Cuáles son las nuevas posibilidades del mejorado modo desafío? (*Challenge mode*)
IN: Principalmente dos cosas: El modo de los conos, en el que hay que ir sorteando unos conos sin tocarlos. Y la otra es el modo de dos jugadores, en el que hay que seguir a otro jugador y vencerlo.
RY: ¿Cuántas horas se puede tardar en conseguir todos los secretos del juego?
IN: Para sacar todos los secretos del juego, hay que terminar los 100 apartados distintos del *Challenge mode*, y además hay que terminar con éxito una temporada. En horas no lo puedo calcular, pero sí diré que es aproximadamente el doble del tiempo que se tardaba en ***Moto GP 2***.
RY: ¿Cuáles son sus circuitos favoritos?
IN: Hmmm (risas)... El que más me gusta es Suzuka, es un circuito en el que da tiempo a abrir mucho el acelerador por el trazado que tiene, y también me gusta mucho el ritmo de rectas y curvas que hay que seguir.
RY: ¿Cuántos títulos ha producido para **Namco** y cuáles son los más importantes para usted?
IN: Hmmm, espérate que cuento (risas)... 20, si no me equivoco han sido 20. Personalmente el que más me ha gustado fue el primer ***Moto GP***.
RY: ¿Qué recuerdos le trae ***Cyber Cycles***?
IN: Sí, ese juego lo hice yo (risas). Cuando terminamos el juego me quedé muy satisfecho. Ahora cuando lo veo, pienso que podría haber hecho esto o lo otro más. No descarto hacer algún remake de ***Cyber Cycles*** en el futuro.
RY: ¿En qué proyecto de **Namco**, exceptuando los suyos, está más interesado?
IN: ¿Qué no sea mío? (risas). Hmmm... ¡***Gaplus***! ¿Conoces ***Gaplus***?
RY: Errr, ¿***Galaga 3***?...
IN: ¡Sí!, es la tercera entrega de los "***Ga***", ***Galaxian***, ***Galaga***, ***Gaplus***. Me gustó mucho y ahora está en proyecto un remake.
RY: Parece interesante. ¿Sabe usted algo de un nuevo ***Ridge Racer***?
IN: (Montones de risas) Aún no puedo hacer ningún avance, pero estamos preparando una presentación para el **E3**. Esperad con calma, por favor.
RY: ¿Tiene pensado desarrollar algún juego para otra plataforma?
IN: Estamos preparando un nuevo juego de coches para **PS2**, **Game Cube** y **Xbox**.
RY: ¿Se puede saber el título?...
IN: Lo estamos pensando todavía (risas).
RY: ¿Cuáles son sus videojuegos favoritos?
IN: Me encantan los ***Moto GP***, no es por nada especial (más risas).
RY: ¿Y algún juego que no sea de **Namco**?
IN: Me gusta mucho la saga ***Legend of Zelda*** de **Nintendo**.
RY: Pues eso ha sido todo, gracias por su tiempo. "Arigatou Gozaimashita".
IN: "Gracias", "gracias" (lo pronunciaba bastante bien).


El buen ***Isao*** quedó "flasheado" al sostener nuestra revista. Lástima que el día de la presentación aún no había salido el número 7 dedicado a **Namco** para poder regalárselo.

Dynasty Warriors 3 Xtreme Legends

*¿Estás esperando ansioso e impacientemente la llegada de **Dynasty Warriors 4**? ¿Quieres más mamporros y no sabes dónde encontrarlos? Tranquilo chicos, porque **Koei**, para que no nos aburramos en la espera, nos trae un remake, o mejor dicho, una expansión de **Dynasty Warriors 3**... El nombre concebido para el juego es ni más ni menos que **Xtreme Legends** (Waoo O_o).*







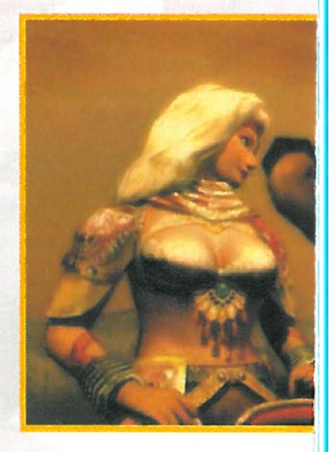
En las consolas de última generación, "los juegos rey" de mamporros de uno contra un montón son sin duda los ***Dynasty Warriors*** (DW); el número de fans de este juego aumenta sin parar, **Koei** sabe que en América y Europa hay mercado que mantener, así que finalmente se han decidido traernos este ***DW Extreme Legends***, que ya salió en Japón hace unos meses, con el nombre de ***Shin Sangoku Musou 2 Moushoden***. Básicamente este ***Xtreme Legends*** es un disco de expansión para ***DW3*** (algo que frecuenta en el mundo de los ***PCs,*** pero que en el mundo de las consolas se ha visto muy poco); si no tienes el ***DW3***, entonces no pasa nada, este juego funciona individualmente, aunque eso sí, sólo podrás disfrutar de algunas de las novedades que nos ofrece, pero si lo combinas con el *DVD* de ***DW3***, entonces podremos ver todos los jugosos añadidos en el mismo juego, como son: los nuevos modos, nuevas armas, objetos, *FMVs*, eventos y objetivos. Ahora vamos a hablar un poco de las novedades que trae. En el modo *Survival,* por ejemplo tendremos 4 nuevas modalidades: *Downhill*, *Shoting Star*, *Combination* y *Triathlon*. En *Downhill mode*, estaremos en una carrera para hacer récord de velocidad, tendremos que llegar en poco tiempo hasta el punto indicado. En *Shoting Star mode*, nuestra misión es golpear a todos los enemigos posibles con un límite de tiempo de 10 minutos. *Combination Mode*, aquí podremos elaborar nuestros combos para anotar el mayor número de puntos posible en un tiempo límite; y *Triathlon mode* es un maratón que deberemos superar continuamente los tres modos anteriores y lograr *records* de puntos.

Aparte de los modos de desafío, también hay más sorpresas, una de las más interesantes es el editor de guardaespaldas, esta vez podremos equipar a nuestros capitanes guardas con todos los items que vayamos consi-





Este juego a dobles, ¡con el Split Screen es un cachondeo!



Dynasty Warriors 3 Xtreme Legends



*¡Desde este ángulo Lubu parece un bruto mecánico de esos que tanto le gustan a **Real Yagami**!*



Los gráficos de ***Xtreme Legends*** son los mismos que los del ***DW3***, con el *interface* un poco diferente.

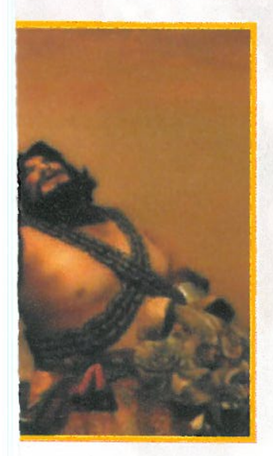


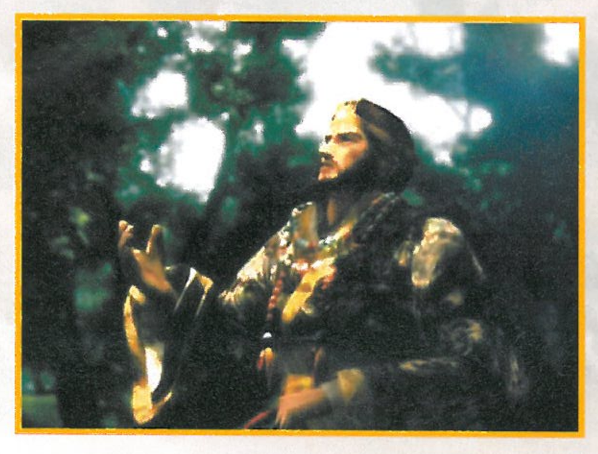


guiendo, además de poder definir sus funciones y potencial.
También podremos hacer las historias de los 7 generales secretos, entre ellos Lubu, el poderoso general que puede vencer a todo un ejército él solito, y también la bella Diao Chan, que anteriormente el único encuentro con ella en la historia era en la fase de *Hulao Gate*. Esta vez, cada uno de estos generales tendrán su modo historia propio, y sólo por ver los *FMVs* y los finales de cada uno de estos personajes merece la pena jugarlo.
En lo que se refiere a las armas, podremos utilizar un nuevo quinto nivel y además se ha añadido un poder elementar (el poder del viento).
Un añadido un tanto inútil son los dos nuevos niveles de dificultad, que la verdad es que no tienen mucha diferencia si los comparamos con el de ***DW3***.
Personalmente estos *remakes* no me gustan nada, ya que lo único que hacen es frustrarte y hacerte sentir que el juego anterior que has jugado no estaba completo. Para combinar el ***Xtreme Legend*** con el ***DW3***, primero tendremos que cargar el *CD* de ***Xtreme legend***, y después, cuando nos indique "cambie de disco", introducimos el *DVD* de ***DW3*** y así ya tendremos la versión definitiva. Algo poco usual en las consolas de sobremesa, una vez hecho esto no tendremos que volver a coger el *CD* de ***Xtreme Legends*** hasta que reseteemos el juego.
En definitiva, que si ya estás enganchado a la historia de los ***Dynasty Warriors*** como nosotros, pues entonces que no te falte este *CD* de expansión... Lo que tendrás son más horas de mamporros y vicio sin parar.

Ryofu el general rulón y las FEI
denlangrisser@msn.com

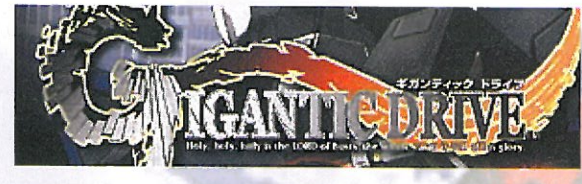
GRÁFICOS	87%
SONIDO	88%
JUGABLE	90%
TOTAL	88%



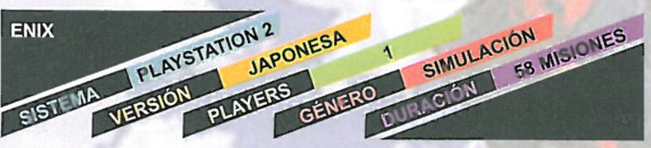




Gigantic Drive



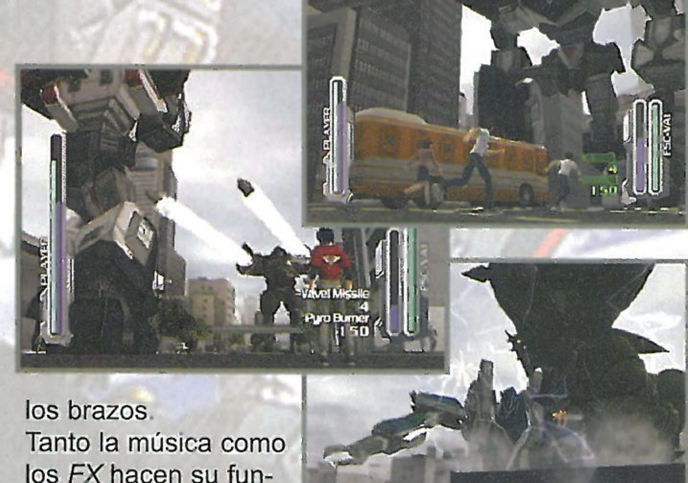
Como bien dice el dicho, más vale tarde que nunca, y es que ***Gigantic Drive*** *lleva desde el verano pasado en el mercado japonés y desde noviembre en el mercado americano, y deseando que llegue a nuestro país, paso a desvelaros los secretos de uno de esos geniales títulos que suelen pasar desapercibidos.*



Un simulador de mechas con una visión diferente, eso es lo que es ***Gigantic Drive***, ya que esta vez no pilotaremos al robot desde el interior, sino lo haremos por control remoto, así pues la vista dependerá de la situación del piloto, lo que hará que los mechas sean de un aspecto monstruoso, algo de lo cual no estamos acostumbrados.

Gráficamente nos hallamos ante un juego de una muy buena realización técnica, a destacar como ya he dicho, la colosidad de los robots y, sobre todo, la estupenda realización de los escenarios, los cuales serán destruidos casi en su totalidad por los personajes. Mención especial al edificio del ayuntamiento de Tokio (el cual no se puede destruir :P).

El control de los mechas puede parecer de lo más complicado al principio de la historia, pero con un poco de práctica dominaremos el robot al 100%. Y es que en este título tendremos que controlar a nuestro robot con un botón para cada extremidad, los R y L para las piernas y los analógicos para los brazos.



Tanto la música como los *FX* hacen su función sin destacar ni para bien ni para mal.

Con una historia que nos irá envolviendo fase a fase, ***Gigantic Drive*** es uno de los títulos estrella a tener muy en cuenta, y esperemos que algún día podamos disfrutar de él en Europa y, como por pedir que no quede, si puede ser, traducido.

Zer0Sith
Zer0sith@hotmail.com

GRÁFICOS	90%
SONIDO	80%
JUGABLE	95%
TOTAL	88%

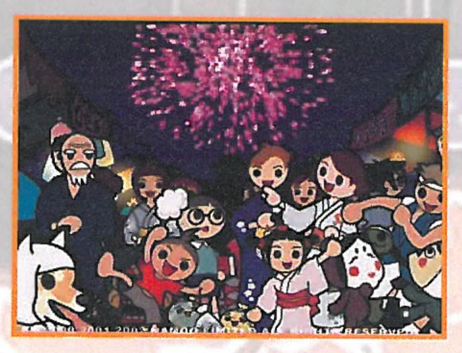


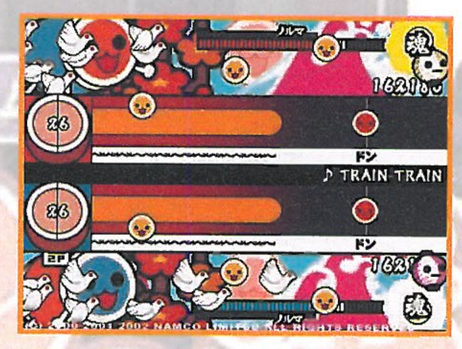






Taiko no Tatsujin











*Que en Japón los juegos de música están de moda es sabido por todos y que **Konami** está al frente de todos también, pero siempre hay alguna compañía que quiere imitar los pasos de ésta e intentar crear una máquina original.*

Taiko no Tatsujin es un juego basado en los tambores tradicionales de Japón, eso sí, con más de treinta canciones de todos los estilos, de entre los cuales destacamos canciones de *Jpop* y *anime*, y sobre todo la de la serie ***Gatchaman***.

En la versión arcade nos colocábamos enfrente de dos tambores de colosal tamaño, uno para cada jugador. Cada uno de ellos tiene 4 puntos de impacto, dos en la parte central y 2 golpeando en los laterales. Aunque en la versión casera no son tan impresionantes, **Namco** ha fabricado unos tambores a escala que están bastante logrados, y por un módico precio, tendremos casi casi la recreativa en casa.

Tendremos los clásicos modos para este tipo de juegos, *Arcade*, *Free*, *Versus*...

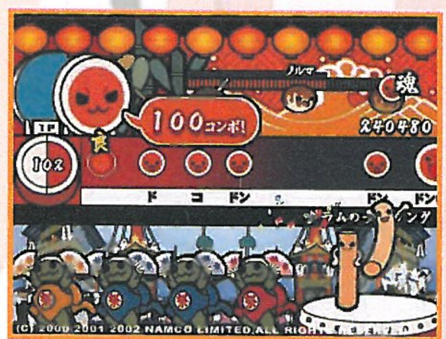
El modo *Vs* es al que más provecho le podremos sacar compitiendo con otro jugador.

Gráficamente, a este estilo de juegos no le podemos pedir demasiado, ya que es un apartado que influye más bien poco.

Aunque es algo complicado conseguir este título en nuestras tierras y más aún encontrar a un amigo que también lo tenga, a los fans de este tipo de juegos les recomiendo que intenten conseguirlo, porque merece la pena jugarlo con el mando creado para ello (ya que jugarlo con el pad tradicional es demasiado sencillo y aburrido).

Zer0Sith
Zer0sith@hotmail.com







GRÁFICOS	80%
SONIDO	92%
JUGABLE	90%
TOTAL	87%

Final Fantasy Origins





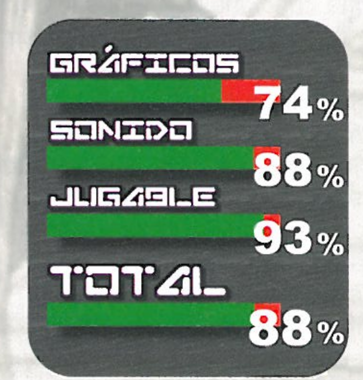


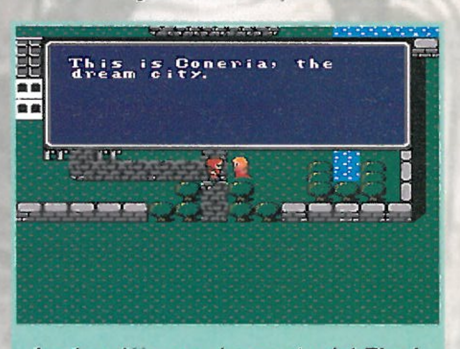
*Directamente conversionados de las versiones de **WonderSwan**, añadiendo cinemas de vídeo y algún que otro extra más, llegan **Final Fantasy** y **Final Fantasy II** en un único CD llamado **Final Fantasy Origins**.*



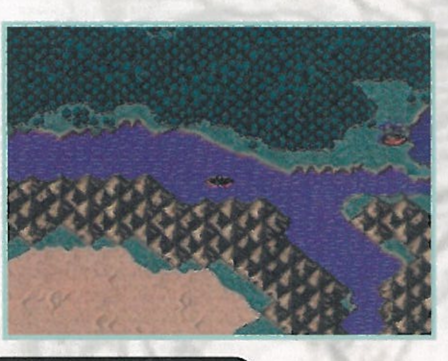
Por fin tenemos la oportunidad de disfrutar del eslabón perdido de la saga ***Final Fantasy*** para todo occidental: los dos primeros capítulos de **Famicom**. Aunque esto no sea del todo cierto, pues ***Final Fantasy*** fue traducido al inglés y lanzado en EEUU en contadísimas unidades, para deleite de las **NES** americanas y sus poseedores.
La verdad es que nos encontramos ante un *remake* en condiciones, que lejos de añadir cuatro tonterías como la mayoría de *remakes* actuales, mejora notablemente los juegos originales, hasta el punto de parecer otro totalmente nuevo.
Empezaremos por los gráficos, los cuales han sido mejorados hasta alcanzar la calidad de los de ***FFIV***, que si bien no son gran cosa en los tiempos que corren, al compararlos con los de **NES** la diferencia es enorme. Una nueva intro en *FMV* para cada juego nos meterá de lleno en el argumento del juego (en el caso del primero no es que sea gran cosa el argumento...). El aspecto sonoro también ha sido agraciado con mezclas de los temas originales, así como la inclusión de nuevas melodías para la ocasión. Algunos cambios puntuales en la trama, situaciones y diálogos completan los ingredientes necesarios para hacernos creer que no nos encontramos ante un remake de aquellos juegos de los 80.
Los que sean propensos a cansarse de tanto combate seguido, pueden activar el nuevo modo fácil, que les ahorrará buena parte de estos combates y los hará más fáciles de superar.
Por si esto fuera poco, tenemos a nuestra disposición algunas opciones extra, como la habilitación de un botón para correr (que todo sea dicho, viene muy bien) y la posibilidad de añadir algunas magias (inéditas en las versiones originales) a las batallas para darles más variedad.
Como extra externo al juego en sí, se ha incluido una galería de arte y un bestiario bastante completo, para que no nos aburramos fácilmente.
Quizás lo que más se eche en falta sea la ausencia de ***Final Fantasy*** III. Si se hubiera incluido el tercer capítulo de la saga estaríamos hablando de un título redondo en todos los aspectos. Seguramente, al poco de lanzarse la versión de ***FFIII*** en **WonderSwan** (en desarrollo) se haga lo propio con la de **PSX**, pues recordemos que al fin y al cabo, el título que nos ocupa es una conversión de sendos juegos que aparecieron en la portátil de **Bandai**.
Ningún fanático de ***Final Fantasy*** debería dejar escapar este título, pues es una buena oportunidad de, como ya dice el título, conocer los orígenes de esta saga, y más teniendo en cuenta que el precio es más bajo de lo normal.

Real Yagami
realyagami@gamestonline.com





*Aquí podéis ver el aspecto del **Final Fantasy** original de **NES**.*







Shining Soul

*La saga **Shining** de **Sega** continúa con este nuevo episodio para **Game Boy Advance** que gracias a la distribución de **Infogrames** podemos disfrutar en castellano, todo un detallazo.*



Shining Soul es el regreso de la mítica saga de juegos de rol de **Sega**, que en este nuevo título para **Game Boy Advance** se presenta como un RPG de acción a lo **Phantasy Star Online**, pero en 2D en perspectiva isométrica. El argumento del juego nos habla de que el Dragón Oscuro, la bestia de la destrucción, que tras destruir una antigua civilización y después de permanecer sellado durante cientos de años de paz, ha regresado junto a sus cinco generales para reanudar su reinado de terror. Antiguos descendientes de esta civilización conocidos como la "Shining Fleet", intentarán oponerse al poder de este malvado demonio.





La diversión está garantizada si nos juntamos con otros 3 jugadores.



Para derrotar al Dragón Oscuro, podemos escoger entre cuatro tipos de personajes, guerrero, arquero, dragón o mago, cada uno con su estilo de lucha y a los cuales podemos personalizar a nuestro gusto cambiando su color o nombre. Para avanzar en nuestra aventura iremos atravesando distintos escenarios, que cuentan con varios niveles y un jefe final para cada uno. La estructura del juego y las opciones os recordarán enormemente a ***Phantasy Star Online***, sobre todo en el modo de cuatro jugadores simultáneos, lo mejor de este cartucho sin dudarlo. En cuanto al apartado técnico el juego es una maravilla, los gráficos son muy coloristas y el control del personaje perfecto. El diseño de personajes corre a cuenta de *Yoshitaka Tamaki*, el mismo responsable de los diseños de ***Shining in The Darkness*** y ***Shining Force*** de **Megadrive.** Concluyendo, un divertido ACTION RPG que alcanza cotas de vicio impresionantes en el modo de cuatro jugadores.





El Trompo de Motril
eltrompodemotril@hotmail.com



GRÁFICOS	91%
SONIDO	85%
JUGABLE	92%
TOTAL	89%

Super Monkey Ball Jr



*Después del gran éxito de **Monkey Ball** en los salones recreativos de todo el mundo y de **Super Monkey Ball** en **Game Cube**, nos llega una nueva entrega para la portátil de **Nintendo**, la **Game Boy Advance**.*



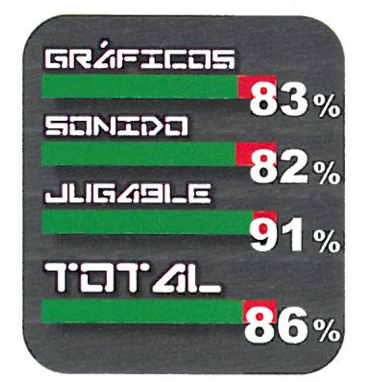
De la mano de **Sega** nos llega un adictivo juego protagonizado por monos "encapsulados". Nos estamos refiriendo a uno de los juegos más originales y divertidos: ***Super Monkey Ball Jr*** para **GBA**. El juego consiste básicamente en llevar a uno de nuestros cuatro simpáticos primates y guiar una esfera, en la cual se encuentra nuestro elegido. Deberemos ayudarle a superar difíciles obstáculos que nos encontramos en cada nivel antes de que se nos acabe el tiempo, además de ir cogiendo todas las bananas que nos encontremos por el camino.

A simple vista el juego nos puede parecer muy sencillo, pero es más complicado de lo que parece (yo no paro de despeñarme). Tan sólo al empezar nos encontraremos con dos opciones: *main game*, que es el modo historia y *mini game*, al que no se nos permitirá jugar hasta que hayamos conseguido una serie de puntos en el modo historia (entre esos mini juegos se encuentran: Monkey duel, Monkey Fight, Monkey Bowling y Monkey Golf). Solamente se podrá jugar a dobles en el mini juego de Monkey Duel. Dentro del modo historia hallaremos dos opciones, normal y práctica. En normal podremos encontrar tres niveles de dificultad, fácil, que cuenta con un total de 10 fases, normal, que dispone de 20 y el experto, en el que deberemos superar 30 fases. Un total de 60 fases en todo el juego, 40 menos que en el juego de recreativa. Durante cada fase, dispondremos de una cámara libre que se irá adaptando a las exigencias de cada nivel. Uno de sus puntos fuertes es su jugabilidad, la cual seguro que nos enganchará, sobre todo jugando a dobles. Aunque la música al final se hace un poco pesada, ya que todo el rato se va repitiendo la misma canción. El aspecto gráfico está bien, personajes y escenarios en 3D, aunque ya he dicho que ése no es su punto fuerte.

R_Caocao y las fuerzas especiales de Ibiza
Real_CaoCao @msn.com













NIHON ANIME GAMES



Estrenamos sección con la adaptación al videojuego del manga de samuráis de Kamijyo Akimine: *Samurai Deeper Kyo*, para PSOne.

Samurai Deeper Kyo puede ser un buen o mal juego, depende de por dónde se mire. Es por ello que requiere ser comentado desde dos puntos de vista (Como Kyo y Kyoshiro...).

~ Para los que busquen un buen *fighting game* ~

Como juego de lucha la verdad es que deja bastante que desear.
La jugabilidad es demasiado simple, pues no hace falta ni ejecutar movimientos especiales. Contamos con dos botones de ataque y otros dos de especiales (que sirven para lo mismo), pulsando una dirección horizontal y un botón de especial, el personaje ejecutará otro ataque, hasta un máximo de tres distintos. Se pueden configurar los botones de forma que tengamos tres botones para especiales (uno por cada) eliminando así el segundo botón de ataque...
El súper especial que tiene cada personaje se ejecuta pulsando dos botones a la vez, haciéndolo sumamente fácil de conectar después de un combo. Y hablando de combos, con un solo botón y sin tocar ninguna dirección pueden salir combos de más de 8 *hits*, y si ya tocamos algo, los infinitos salen como churros.
Tenemos la ayuda de unos *strikers* que irán saliendo automáticamente a ayudarnos a medida que se vaya recargando una barra, aunque es recomendable habilitar el botón R1 para activarlos a nuestro antojo. Algunos *strikers* requieren más tiempo que otros para llenar dicha barra.
Al acabarse el tiempo, el combate se decidirá a muerte súbita, en el que ganará el que primero logre conectar su súper especial al contrario.
Un buen detalle es el que encontramos al chocarse las espadas de ambos luchadores, pues se realizarán varios encontronazos en los cuales ganará el que tenga más precisión a la hora de pulsar el botón.
Los gráficos no son nada del otro mundo, los *sprites* le da un cierto aire a los de ***Last Blade***, pero en algunas ocasiones nos pueden parecer de una **SNES**; por otro lado, la animación de los fondos brilla por su ausencia.
La fluida y rápida velocidad con que se desarrollan los combates y la notable reacción del control, son puntos a favor que favorecen mucho la jugabilidad.

~ Para los fans de la serie o que busquen un juego de lucha sencillo ~

Samurai Deeper Kyo sigue fielmente la trama de la serie de animación (que no del manga, pues son historias relacionadas pero distintas), metiéndonos en la piel de personajes como Onime no Kyo y la búsqueda de su antiguo cuerpo, o Yukimura en su afán por defender el nombre de la casa de los Sanada.
La introducción del juego sería una maravilla, si no fuera porque es exactamente el *opening* del anime (ley del mínimo esfuerzo)
Al principio dispondremos de 9 personajes, ampliables a 12 contando los ocultos; no es una cifra muy elevada, pero esto es algo que a los fans de la serie poco les importará.
Además de los 12 personajes, tenemos a otros 9 que sólo pueden ser seleccionados como *strikers*, que si los añadimos a los 12 previos, tenemos un total de 21 *strikers* seleccionables.
La facilidad de control hará que puedan disfrutarlo incluso los que no han hecho un *hadouken* en su vida; un invento de **Bandai** para atraer a los fans del anime que repudian este tipo de videojuegos.

En definitiva, lo típico para este tipo de juegos, recomendado para los fans del anime en cuestión.

Real Yagami
realyagami@msn.com











Existe una entretenida entrega para **Game Boy Advance**. Se trata de un *beat'em up* con vista aérea, en el que hay que ir superando fases. El desarrollo tiene un cierto parecido con ***Kiki KaiKai*** de **Super Famicom**, también conocido como ***Pocky & Rocky***.





EL CASTAÑAZO DEL MES

La sección más cutre de los videojuegos

Por el Búho.

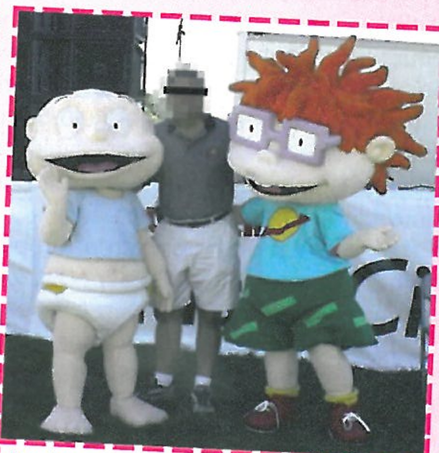


Hola chavales, tenemos otro castañazo, esta vez para **PS2** y **Game Cube**, que tampoco se libra de tener castañazos. Se trata del juego los ***Rugrats: Royal Ransom***, un juego de plataformas con varios niveles y diversos minijuegos simplones y mediocres. La compañía que se ha atrevido a hacer esta chapuza es de las habituales, **THQ**, que suele hacer juegos horribles y horrendos.

Este intento de juego (en adelante "la basura") está basado en la serie de dibujos mal animados ***los Rugrats***, unos dibujos bastante simples y mal hechos cuyos personajes son bebés amorfos con cabezones de los que tiran p'abajo al asomarse al balcón. Por eso sólo lo ven los niños de dos años y gente que no es capaz de razonar, para darse cuenta de la bazofia que están viendo. Es para quemar la serie.
En la basura puedes elegir a varios bichos de los dibujos deformados, da igual a quién escojas, porque todos hacen lo mismo, y encima lo básico, saltar y golpear, vamos, que no se han matado mucho, para variar. Los minijuegos son tan vulgares que aburren a cualquiera, son tan divertidísimos como volar con un avión, ir en coche o en barco; habría que preguntar con qué material están hechos los vehículos para aguantar el peso del cabezón de los bebés. Los gráficos son inaceptables, ¿dónde van con unos personajes con la "geta" deformada y encima paticortos?... qué grotesco. Para colmo, la basura se relentiza a más no poder, va más lento que el caballo del malo... qué chapuza. Se ve que la basura la habrán hecho porque les gustará la serie a los de **THQ**, porque sino no me explico cómo pueden hacer esta porquería, si el programa del CD que regalaban con los cereales de chocolate tenía mejores gráficos. Las músicas estarán creadas seguramente por algún músico callejero de los del órgano automático, son para hacer lo de siempre, quitarlas y poner alguna cosa mejor, algo marchoso como la canción del Tractor Amarillo.
La conclusión que se puede sacar en estos casos es muy sencilla: si los dibujos animados están tan mal hechos, imaginaros la basura ésta y encima realizado por la compañía **THQ**. Es el juego perfecto para regalar a alguien que no quieras volver a ver más en la vida.
Me voy a tener que hacer un esquema para esta sección y cada mes cambiar sólo el nombre de los juegos, porque son todos igual de repelentes ja,ja,ja...



Con razón se extinguieron los dinosaurios si ya estaban éstos por ahí



Aquí tenéis un ejemplo del nivel de degradación al que está llegando la soniedad. Antes que echaban He-Man y Gi-Joe, y a los críos de ahora les ponen esta porquería. Así va el mundo



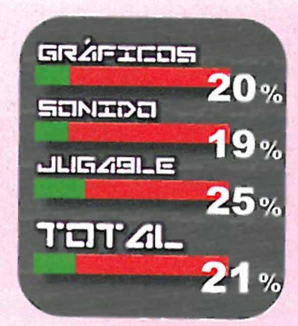
Si se caen todos de cabeza temblará la Tierra. Dios los cría y ellos se juntan



Los marcadores dicen qué es el juego: 50 veces pastelazo, 18 veces bufónico



¡Aggh!. Ver aparecer este bicho por la derecha da más terror que un zombi



***Games Tech** no se hace responsable de las opiniones vertidas por el Búho.*



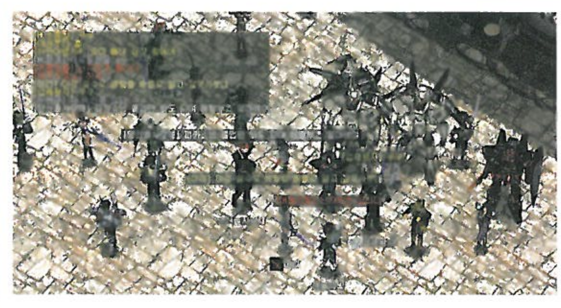
Bienvenidos de nuevo a la sección de los juegos tres delicias. Este mes vamos a explorar dos juegos nuevos, el primero es un peculiar y revolucionario juego coreano online de mechas (juego online de robots, realmente hay pocos O_O), y el segundo es un brillante Rpg chino, que ha tenido más de medio millón de ventas en su país.

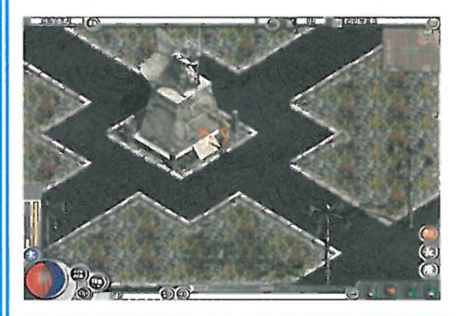
Project Shinru es el nombre de este juego online masivo para ***PC*** creado por **Inix Soft**, una empresa coreana especializada en la tecnología de *redes* e *internet*. Dentro de Corea se considera a este título como un juego *online* de próxima generación, y es que las posibilidades que se ha creado son verdaderamente interesantes.
Para empezar podremos crear un personaje escogiendo el sexo, aspecto, forma y nombre que tendrá (bueno esto es lo típico de todos los juegos online ^_^U).
Una vez que estemos dentro de ***Project Shinru*** podremos formar a nuestro héroe en uno de las 59 profesiones diferentes: ninja, mago, sacerdote, espadachín, cazador... 225 es el número de habilidades que podremos aprender a lo largo del juego, pero ahora viene lo interesante: "los mechas".
Una vez que tengamos suficiente dinero como para comprar un Mecha, podremos ir consiguiendo piezas y armas de diferentes características, y así crear el robot a nuestro antojo. La posibilidad de hacer combates contra nuestros amigos, intercambiar objetos y hacer aventuras en grupo aumenta muchísimo la jugabilidad, y eso sin contar que tendremos a nuestra disposición vehículos y naves.
También existe un sistema que trata de ir capturando ciudades para poder cobrar los impuestos de los ciudadanos y así ganar dinero rápidamente... todo esto hace de este juego un vicio.
El diseño de los mechas y su ambientación me recuerda al manga de **Mamoru Nagano** (***The Five Stars Story***).

PROJECT SHIN-RU

En ***Project Shinru*** los gráficos son un poco tristes y apagados, aunque la combinación de los personajes en 3D con fondos 2D no está nada mal.











LOS JUEGOS TRES DELICIAS



De nuevo tenemos a un *Rpg* de espadachines y artes marciales, esta vez se llama ***God Blade 2*** y es fruto de varios meses de trabajo de una empresa china llamada **Softstar**, la cual lleva muchos años haciendo *Rpgs* para ***PC***. Una de sus obras maestras fue el antecesor de este ***God Blade 2***, que según mis datos está considerado como un *Rpg* indispensable al que hay que jugar en su país de origen. Era de esperar que esta secuela haya tenido una cifra de ventas que ya ha superado los medio millón (bueno, aquí ya damos gracias por conocer el nombre Jo Jo ^o^U). Pues como podéis apreciar, gráficamente es una joya indiscutible. Todo el juego es parecido al estilo clásico *2D*, pero con mucha calidad de diseño y detalles... todos los personajes y enemigos del juego cuentan con una animación soberbia; además, la mecánica de los combates es una mezcla entre ***Breath of Fire 4*** y ***Suikoden***: ataques combinados, magias de todo tipo y habilidades por un tubo. Cuando estamos en medio de una batalla, hay mucha actividad e interacción con los escenarios, dependiendo del conjuro que hagamos, se podrá cambiar el clima y el terreno de lucha (ejemplo: estás luchando sobre un casco de hielo, haces un ataque de fuego, entonces se rompe el hielo y consigues hacer doble daño al enemigo), aunque este sistema ya existía desde ***Breath of Fire 2***.

Hoy en día en un buen *Rpg* no puede faltar una banda sonora con calidad. En ***God Blade 2*** la música está compuesta por un maestro compositor cuyo nombre me suena a chino, aunque eso sí, el hombre hace bien su trabajo... con sólo escuchar alguna de las melodías, serás inevitablemente absorbido por el entorno del juego. También hay un par de canciones cantadas en idiomas difíciles de comprender, aunque bonitas, claro. Definitivamente ***God Blade2*** es una joya que habrá que tenerla en cuenta. Y aquí terminamos, espero que hayáis disfrutado tanto como nosotros de esta pequeña sección, así que suerte a todos (por si alguien consigue dar con alguno de los títulos que hemos comentado (^_~).

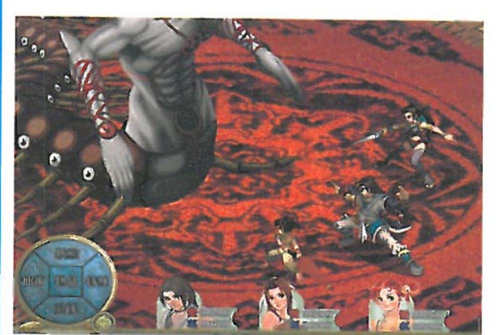
Saludos y nos vemos en los próximos ***Games Tech***.

Ryofu,
el general perdío de las fuerzas especiales de Ibiza.
denlangrisser@msn.com



Jugaría a este juego sólo por las chicas que salen.

GOD BLADE 2

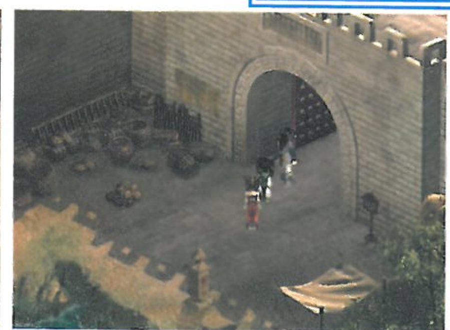




Mirad que *sprites* tan detallados, últimamente con tanto 3D, se echa de menos esta calidad de 2D.









A pesar de ser una pequeña compañía de videojuegos, Treasure se ha ganado el corazón de multitud de jugadores gracias a la calidad y originalidad de sus creaciones. Son los mejores a la hora de diseñar un juego de acción, y es que en todos sus títulos hay un toque especial, algo que los convierte en únicos. No es de extrañar, ya que de esta manera han salido obras maestras como *Gunstar Heroes*, *Guardian Heroes* o *Radiant Silvergun*. Muchas grandes compañías tendrían que aprender de estos auténticos artesanos del videojuego.

Los miembros de la compañía **Treasure** provienen de **Konami,** donde trabajaron en juegos tan increíbles como ***Contra 3*** o ***Akumajo Drácula*** de **SuperFamicom.** Ya cansados de hacer secuelas y deseando tener libertad creativa, abandonaron a **Konami** en abril de 1992 y fundaron **Treasure** el 19 de junio de 1992, situando sus oficinas en Tokio.
Su primer juego fue ***Gunstar Heroes*** para **Megadrive,** una maravilla de juego de acción que apareció a finales del verano de 1993. Posteriormente siguieron trabajando para la consola de **Sega,** con títulos como ***Alien Soldier*** o el divertido ***Dynamite Headdy***. Muchos de sus juegos también tuvieron una versión para **Game Gear** e incluso **Master System** en Brasil.
A pesar de su experiencia adquirida en su época en **Konami** a la hora de crear grandes juegos para **Super Famicom**, nos quedamos con las ganas de ver un juego de **Treasure** para los 16 bits de **Nintendo** (aunque existe un falso rumor de que existe una versión de ***Dinamyte Headdy*** para la 16bits de **Nintendo**).
Con la entrada de las consolas de 32 Bits, la compañía siguió su apoyo a **Sega**, lanzando una trilogía insuperable para **Sega Saturn** con ***Guardian Heroes***, ***Silhoutte Mirage*** y ***Radiant Silvergun***.
En **Playstation** nos ofrecieron una conversión de ***Silhoutte Mirage,*** que llegó a salir en Estados Unidos y ***Rakugaki Showtime***, un encargo de **Enix**. También programaron tres juegos para **Nintendo 64** de una calidad y jugabilidad de lujo, ***Mischief Makers*** por encargo de **Enix,** el adictivo ***Bangaioh*** y el tremendo ***Sin and Punishment*** para **Nintendo**, un juego que explotaba hasta sus límites el hardware de la 64 bits de **Nintendo**. Para la desaparecida **Dreamcast** nos deleitó con una versión mejorada de ***Bangaioh*** y el reciente e impresionante shooter ***Ikaruga.***
Ya en la nueva generación, destacar sus dos trabajos para **Playstation 2**, ***Sylpheed: The Lost Planet,*** un gran matamarcianos que no llega al nivel de ***Radiant Silvergun*** o ***Ikaruga*** y ***Freak Out,*** un divertido y alocado juego que destaca por su tremendo *engine* elástico y originalidad. En **Game Cube** destaca la conversión de ***Ikaruga***, con muchas posibilidades de salir en Europa y ***Wario World***, que está aún en preparación. Por último, en **Game Boy Advance** podemos disfrutar de ***Hajime no Ippo***, un divertido juego de boxeo.
Como se puede observar, después de la separación, **Treasure** nunca desarrolló un juego conjuntamente con **Konami**... Hasta que hace bien poco anunciaron el nuevo ***Gradius V***, desarrollado por **Treasure** y publicado por **Konami**.

YAIMAN Y NAMI: LOS PROGRAMADORES

Aunque actualmente cuente con bastantes más, en un principio tan sólo contaba con un par de programadores: **Yaiman** y **Nami**. Estos dos se encargaron de toda la programación de ***Gunstar Heroes***, y la verdad es que no lo hicieron nada mal para estar tan pocas personas desarrollando un juego.
Yaiman posteriormente sería principal programador de ***Bangai-O***, mientras que **Nami** lo sería de ***Radiant Silvergun***.
A medida que **Treasure** ganaba recursos, programadores como **Masaki Ukyo** (***Guardian Heroes***, ***Silpheed: Lost planet***) y Atsutomo Nakagawa (***Sin & Punishement***) se unieron a la plantilla.
Masato Maegawa, el presidente de **Treasure**, también programó algunos juegos como ***D.Headdy***.

MASATO MAEGAWA: EL PRESIDENTE

Las oficinas de **Treasure** están localizadas en el barrio electrónico de Shinjuku, y su presidente y fundador es **Masato Maegawa**.
Nada más graduarse en la Universidad se incorporó a **Konami** como programador, donde programó el primer ***Castlevania*** de **Game Boy**, del cual no se sentía muy satisfecho, pero que vendió millones de copias.
Después continuó desarrollando juegos para **SuperFamicom** y llegó un momento en el que se cansó de la política de **Konami** y decidió fundar **Treasure**.
Él mismo es quien escogió el nombre de "**Treasure**", en referencia a que representa el juego que un usuario se divierte jugando en cualquier momento y a la política de su compañía, en la que tiene la esperanza de que cada miembro del staff crea que su empresa es su "treasure" (tesoro). La política de esta compañía es crear juegos con libertad y originales, algo que su presidente valora ante todo.
Masato es fan de los juegos creados por **Shigeru Miyamoto*** y **Yuji Horii***.



*Ver **Games Tech** nº 5: Dossier genios del videojuego

TETSUHIKO KIKUCHI: EL ILUSTRADOR

Tetsuhiko Kikuchi, conocido en **Treasure** con el nick de **Han**, es el ilustrador y diseñador de personajes principal de esta pequeña compañía. Con su estilo peculiar y divertido, dota a los personajes de los juegos de esta compañía de carisma y sentido del humor. Ha trabajado en los diseños de ***Gunstar Heroes***, ***Guardian Heroes***, ***Mischief Makers*** y ***Radiant Silvergun***.





Han también dibujó algunas ilustraciones de ***Phantasy Star Online***. Estaría enganchado al juego...



LA ERA KONAMI





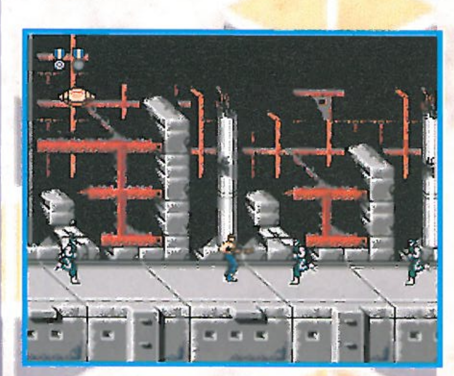
A estas alturas del especial ya sabréis que **Treasure** fue en sus inicios un grupo de programación de **Konami** (y si no lo sabíais, ahora ya sí).

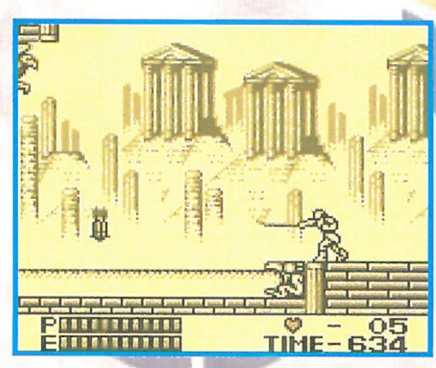
El listado de los títulos programados por **Treasure** bajo las filas de **Konami** es algo confuso, ya que no existe una fuente fidedigna. Aunque hay títulos que sobresalen sobre otros y están más claros, sobre todo destacar algunas entregas de sagas tan famosas como ***Contra*** y ***Castlevania***.

Una de las sagas que ya dejaban despuntar el estilo, que luego sería una de las señas de identidad de **Treasure,** es la saga ***Contra***, de la cual fueron artífices de tres entregas, ***Contra*** en versión recreativa, ***Super Contra*** para **Famicom** y ***Contra III: The Alien Wars*** para **SuperFamicom**.

Otra de las sagas considerada vaca sagrada de los videojuegos es ***Castlevania*** y **Treasure** también fue culpable de una parte importante de la saga. Programó ***Castlevania*** para **Famicom;** ***Castlevania Adventure*** y ***Castlevania II: Beltmont's Revenge*** para **Game Boy**; y ***Castlevania IV*** para **SuperFamicom**, posiblemente el mejor ***Castlevania*** de todos los tiempos.

Otros títulos en los que podrían haber intervenido los componentes de **Treasure** son ***Axelay***, ***Parodius*** y alguno más, aunque ésos ya forman parte de las habladurías del mundillo, quizás ciertas o quizás no, pero es algo que seguramente nunca sabremos con certeza. Lo que sí que sabemos es que, sin duda alguna, **Treasure** forma ya parte de la historia de los videojuegos y tiene una pequeña pero importante lista de juegos a sus espaldas, la mayoría de las cuales están consideradas verdaderas obras maestras.



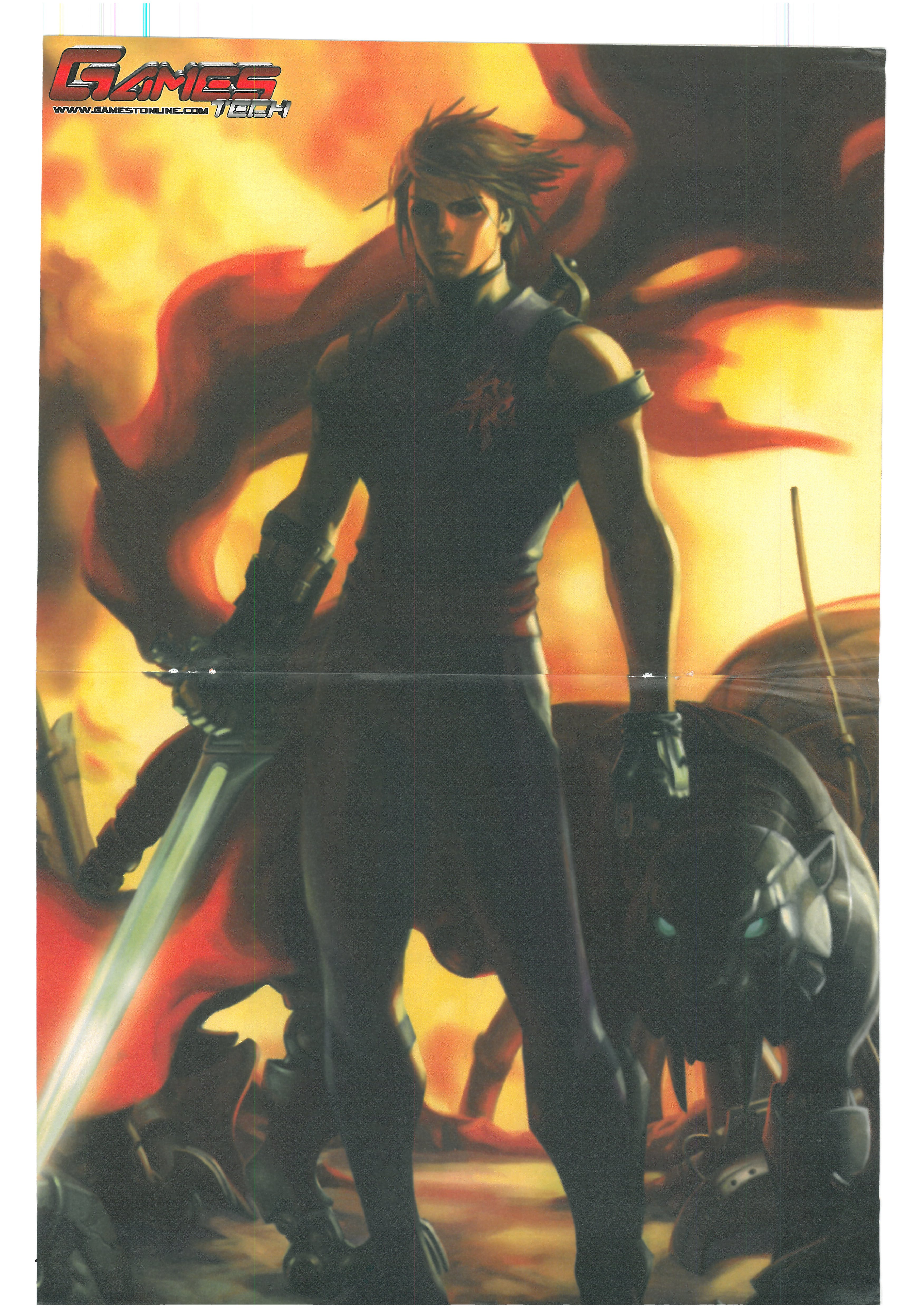




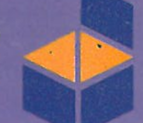


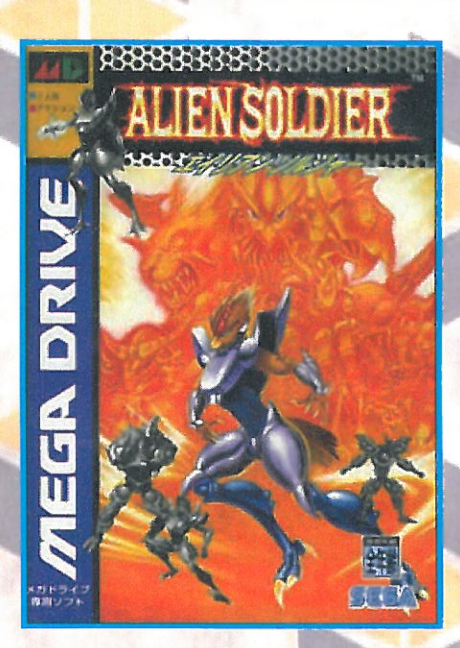





GAMES TECH
WWW.GAMESTONLINE.COM


GAMES TECH
WWW.GAMESTONLINE.COM
Dead or Alive Xtreme Beach Bolleyball ©2003 Tecmo





Alien Soldier se consagró como uno de los juegos más espectaculares, rápidos y difíciles de todo el catálogo de Mega Drive y de la época de los 16 bits.

AÑO: 1995
SISTEMA: MEGA DRIVE

Visualshock! Speedshock! Soundshock! Now is time to the 68000 heart on fire! Ésta era la espectacular carta de presentación de ***Alien Soldier***. Así lo podíamos leer en la pantalla del título (aunque notamos su ausencia en la versión europea), además de un ya nostálgico "*For Megadrivers Custom*". Lo que viene a decirnos es que este juego lleva al límite el corazón de **Mega Drive**, el famoso procesador *Motorola 68000*, mostrándonos unos gráficos súper detallados, un sonido muy elaborado, y una velocidad de juego sin precedentes.

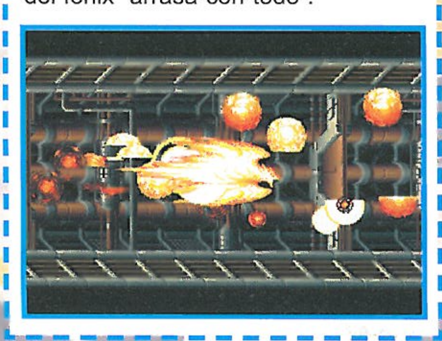
Alien Soldier es un espectacular *shooter* de acción, al estilo ***Gunstar Heroes***, pero reduciendo las fases laterales a la mínima expresión. Se puede decir que los momentos en que recorremos estas mini fases, son básicamente para recargar energía para poder hacer frente al inminente *final boss*.
Y es que en ***Alien Soldier*** los verdaderos protagonistas eran los jefes finales que encontrábamos, tantos como fases tiene el juego: 25, y eso sin contar las transformaciones de algunos.
El aspecto gráfico es de lo más detallado que se pudo ver en la 16 bits de **Sega**. Los *sprites* de Epsilon (el protagonista), los enemigos, y sobre todo los jefes (alguno de los cuales era animado por varios *sprites* independientes), son enormes y se mueven a toda velocidad sin ralentización alguna.
Alien Soldier es rápido, muy rápido, tanto que los programadores tuvieron que incluir una opción para ralentizar la acción. No es ningún problema, al contrario, da más vida al juego.



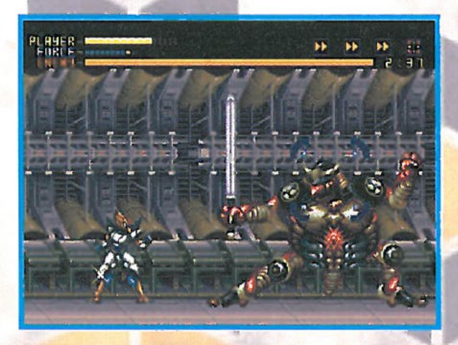
El sistema de armas, aún sin estar tan elaborado como el de ***Gunstar Heroes***, es todo un acierto. Disponemos de seis tipos de armas distintas, de las cuales sólo se pueden elegir cuatro, y que se irán agotando a medida que las usemos (en cierta parte del juego es necesario agotarlas...). Ahí está la gracia, saber administrar las armas para no quedarnos sin munición en el peor momento.
Debido a la obstinación de **Sega América** por promover la **Saturn** y dar a **Mega Drive** por muerta, allá por 1995, ***Alien Soldier*** no pasó por las manos de los estadounidenses. Realmente fue una suerte para nosotros los europeos, ya que pocos títulos llegan directamente de Japón, sin pasar antes por manos yanquis.

EPSILON

Epsilon puede realizar una buena gama de movimientos, como andar por el techo, mantenerse volando, repeler las balas o cambiar entre disparo fijo y móvil; pero de entre todos nos quedamos con el de teletransportarse a toda pastilla, siendo invencible por unos instantes; y el del fénix "arrasa-con-todo".













Gunstar Heroes, una obra maestra que pasó desapercibida por la mayoría, el mejor juego de acción de la época de los 16 bits que explotaba al máximo el hardware de Mega Drive

AÑO: 1993 / 1995
SISTEMA: M.DRIVE / GAMEGEAR











Cuando vimos a este boss corriendo con esos efectos de scalling y esa animación no podíamos dar crédito a nuestros ojos.

El primer fruto de la recién fundada **Treasure** fue ***Gunstar Heroes***, un juego de acción que pulverizó las supuestas limitaciones de **Mega Drive**, gracias a unos efectos gráficos nunca antes vistos en la 16 bits de **Sega**. Increíbles efectos de *scalling*, rotaciones de *sprites* y fondos, *zooms*... incluso el logo de **Treasure** estaba compuesto por polígonos (recordemos que **MD**, en teoría, no podía generarlos). Apenas hubo juegos de **SNES** que pudieran realizar algunos de estos efectos, o mover tantos *sprites* sin ralentizarse, a excepción de los títulos poseedores del chip **FX**, como ***Mario World 2***, ***StarFox***...
Pero ¿qué es ***Gunstar Heroes***? Básicamente, un *action shooter* al estilo de los **Contra**, pero añadiendo algunos elementos que lo hacen superior, como el de las armas. Hay 4 tipos de arma (disparo, lanzallamas, láser y perseguidor), los cuales pueden combinarse entre sí, dando un total de 6 combinaciones de disparo más otras 4 versiones de las armas potenciadas; es decir, 14 tipos de disparo distintos.
Es importante saber elegir el tipo de disparo para cada situación, tanto como el estilo de jugar que estemos usando: disparo libre o fijo. En el *Free Shot* (libre) se puede disparar a la vez que nos movemos, pero no podemos disparar en las 8 direcciones, mientras que el *Fixed* (fijo) es todo lo contrario. *Free* es mejor para avanzar en las fases y *fixed* lo es para combatir con los jefes,



HISTORIA

Hace años, en el planeta Gunstar 9, el profesor White Gunstar luchó contra Golden Silver, un robot devorador de los recursos de los planetas por donde pasaba. White consiguió aislar las cuatro joyas, fuentes de poder de Golden Silver, y encarcelar a éste en una de las lunas de Gunstar 9.
El tiempo ha pasado y ahora el profesor White es un anciano.
Ahora, el general Red, ayudado por el malévolo emperador y su ejército están atacando el planeta con el fin de obtener las 4 joyas y activar a Golden Silver. Por ello, Red, Blue y Green (los actuales héroes de Gunstar) deben detenerlo, pero misteriosamente, Green cambia de bando...



JEFES FINALES

La cantidad de jefes y subjefes que nos podemos encontrar es simplemente bestial. Muchos de ellos están compuestos por *sprites* animados individualmente, con lo que la fluidez de animación es total.



amén de contar con un movimiento extra en el salto.

Y es que en ***Gunstar Heroes*** no todo es disparar, en caso de que sea necesario podemos recurrir a los mamporros, bien sea con una patada en salto, un barrido, o un movimiento de placaje que hace más daño que cualquier arma.

En lugar de vidas, tenemos un contador de energía, que se puede ir recargando recogiendo los items que van soltando unos pájaros mecánicos.

Las fases son muy variadas, desde las típicas de ir avanzando y arrasando con todo lo que se mueva, y la clásica en movimiento a bordo de algo (en este caso un deslizador, en los ***Contra*** en una "aeromoto"); hasta una pantalla que consiste en un tablero de juego (con dado y todo) y otra que cambia completamente el





juego al más puro estilo *shoot'em up*.

La última fase es de lo más original que se ha visto nunca, pues observamos a nuestro personaje a través del punto de vista de los "*bad boys*", y vemos cómo van saliendo paulatinamente para luchar contra nosotros.

Aunque el chip sonoro de **Mega Drive** no era una maravilla, cualquiera lo diría al escuchar los cortes de este ***GH***, que alcanzaban el momento cumbre en la batalla con los jefes. Una de las mejores bandas sonoras del catálogo de **MD**.

Los que disfrutaron del modo de dos jugadores, llevaron la adicción a cotas extremas. Se puede lanzar al compañero contra cualquier enemigo y así restarle infinidad de energía, pero el hábito de lanzarse uno al otro puede convertirse en pique si se abusa. Además, eso de reducir la energía del compañero al continuar la partida, ayuda bastante a la hora de liarla...

Realmente, todos los calificativos se quedan cortos para juzgar este título tan mítico. Aún hoy en día se mantiene tan fresco como cuando se publicó, allá por 1993. Quien no lo haya jugado en su época, pensará que es un buen juego con mucha acción (siempre que no sea un zombi de "si no es 3D no vale nada"); quienes lo hicimos en su momento, vimos como un solo juego hacía maravillas con el potencial de **Mega Drive**, y ese recuerdo vale más que todos los comentarios que, para bien o para mal, se viertan sobre él.

SHOOT'EM UP

En esta fase manejamos a la nave de los Gunstar como si fuera un *shoot' em up*. Lo más destacado es el hecho de que el disparo no es horizontal, sino que podemos manejar la torreta y disparar en 8 direcciones.

En el modo de dos jugadores la jugabilidad sube enteros, pues seguimos contando con una sola nave, uno la mueve y el otro dispara. (- ¡Eh, nos han dado por no esquivarlo! - ¡Has sido tú que no te lo has cargado antes!).



FASE DEL TABLERO

Aunque en un principio la cuarta fase pueda parecer normal, pronto cambiará radicalmente para presentarnos un tablero de juego, en el que, como se puede suponer, se avanza tirando un dado.

Depende de en qué casilla caigamos, nos aparecía un subjefe, una pantalla de bonus, o teníamos que volver a empezar desde el principio.





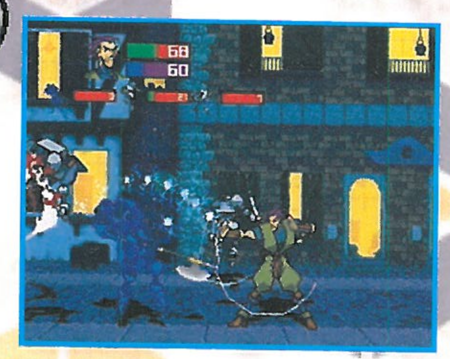
Uno de los grandes títulos de Treasure es, sin duda alguna, Guardian Heroes, un beat m up de ambiente medieval, con combos, magias y mucha, mucha acción.

AÑO: 1996
SISTEMA: SEGA SATURN

La mayoría de veces **Treasure** programa sus juegos para consolas minoritarias, por llamarlas de alguna forma. Y esta vez no fue para menos, ya que en pleno auge de **Playstation** la compañía nipona sacaba a la luz ***Guardian Heroes*** para **Sega Saturn**.

Guardian Heroes es, sin duda, uno de los buques insignia tanto de **Treasure** como de la consola de **Sega**. Aprovechaba al máximo el potencial *2D* de la **Saturn**, poniendo una gran cantidad de enemigos en pantalla al mismo tiempo (todo sin contar con el cartucho de expansión de memoria del que la consola de **Sega** disponía).

Técnicamente nos encontramos ante un juego con tintes anime, sobre todo en lo que respecta al diseño de los personajes y a la intro. Con unos gráficos de gran tamaño, unos escenarios muy coloristas, varios personajes en pantalla y unas magias espectaculares, ***Guardian Heroes*** está muy por encima de la media. Lo único que se le puede achacar en este apartado es las ralentizaciones que se dan en algunos momentos de la acción, sobre todo cuando está la pantalla llena de enemigos y realizamos una





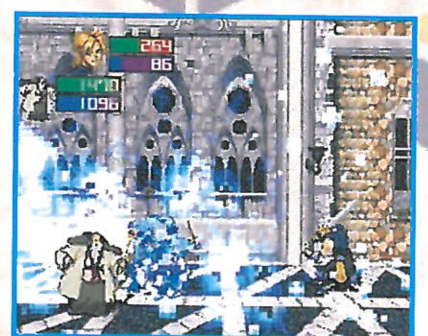
UNA GRAN AYUDA

Un punto que me gustaría destacar es la ayuda de un soldado esqueleto, el cual, tras haber encontrado su espada en el cementerio, nos ayudará en nuestra misión. Aunque será controlado por la CPU, nosotros podremos indicarle el tipo de combate que realice, ya sea defendiéndonos o en primera línea de ataque.





















magia de gran capacidad. La banda sonora cumple a la perfección su trabajo, que es acompañar a la acción, no destaca demasiado pero tampoco molesta, que es algo de agradecer. Y los *FX* están muy bien logrados, sobretodo el grito que hacen los personajes cuando suben un nivel.



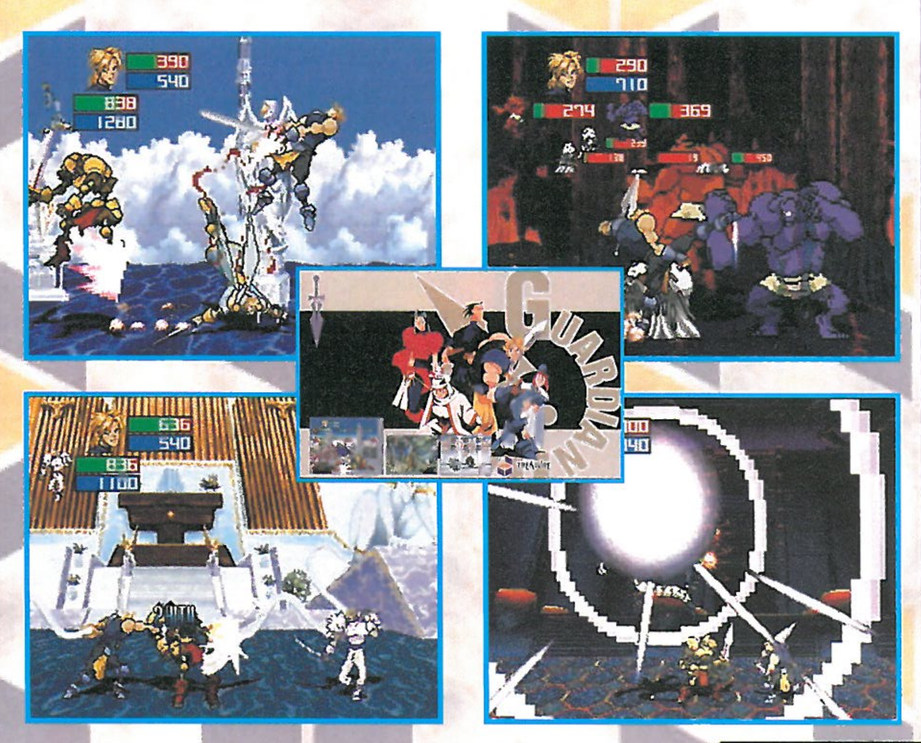
Y cómo no, llegamos al punto fuerte del juego, la jugabilidad, y es que como en el resto de títulos, aquí es donde destacan los juegos de **Treasure**.

Un título al cual podríamos catalogar de *Beat m up / RPG*, ya que es un título tipo ***Final Fight***, pero con toques *RPG,* tales como ir subiendo de nivel a los personajes y eligiendo caminos para seguir la acción, con lo cual lograremos realizar cambios en el desarrollo de la historia del juego y conseguir uno de los múltiples finales que tenemos por personaje.

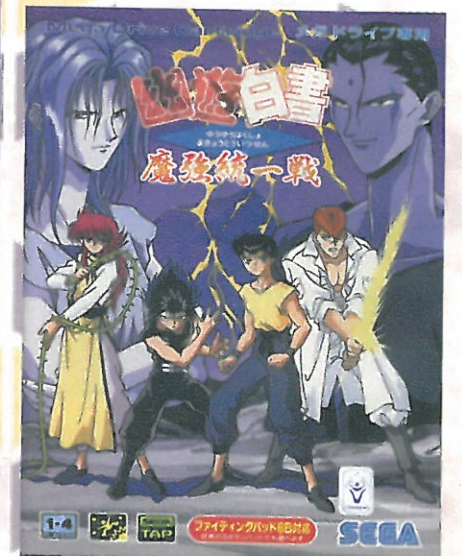
Pero aquí no queda todo, ya que en ***Guardian Heroes*** disfrutaremos como nunca machacando a nuestros enemigos de múltiples maneras, ya sea con combos de *hits* astronómicos o lanzando un poder especial.

Un juego indispensable para todos los amantes de este género y de la acción sin limites, no debería faltar en la estantería de ningún coleccionista o aficionado.

Como punto final, decir que en **Playstation** hubo un intento de imitación de ***Guardian Heroes***, llamado ***Panzer Bandit***, un título de poca aceptación, el cual no tuvo ni por asomo el mismo éxito que el juego de **Treasure**.







Basado en la famosa serie de anime y manga Yu Yu Hakusho es una auténtica joya de coleccionistas, un fantástico juego de lucha en el que pueden jugar hasta cuatro jugadores simultáneos y que desgraciadamente sólo vio la luz en el mercado japonés.

AÑO: 1994
SISTEMA: MEGA DRIVE

El juego para **Megadrive** programado por **Treasure** basado en la famosa serie de anime y manga ***Yu Yu Hakusho*** es una auténtica joya de coleccionistas, un fantástico juego de lucha en el que pueden jugar hasta cuatro jugadores simultáneos y que desgraciadamente sólo vio la luz en el mercado japonés.

Si **Namco** realizó un estupendo trabajo con los ***Yu Yu Hakusho*** de **Super Famicom, Treasure** no se quedó atrás lanzando un fenomenal juego de lucha que engancha por su tremenda jugabilidad y acabado técnico.

Podemos escoger entre los personajes más carismáticos de la serie, no faltando los cuatro protagonistas principales, Yusuke Urameshi, Kuwabara, Kurama y Hiei. Además tendremos la posibilidad de escoger también a la maestra Genkai, los luchadores Chuu, Jin y, por supuesto, los enemigos más populares, como los hermanos Toguro, Itsuki y Sensui. Lo mejor de este juego es su jugabilidad y sistema de control. ***Yu Yu Hakusho*** fue uno de los primeros juegos que permitía jugar con el pad especial de 6 botones de **Megadrive**. Los movimientos especiales se realizan de una manera muy parecida al del posterior ***Guardian Heroes***, con la posibilidad de cambiar de plano, correr, salto doble y realizar increíbles combos. También tenemos a nuestra disposición una barra de fuerza espiritual que podemos ir recargando para poder realizar gran cantidad de golpes especiales y supermagias demoledoras. Lo mejor del juego es el modo a 4 jugadores, terriblemente divertido, que da horas y horas de vicio sin parar. En el aspecto técnico, el juego es una maravilla para **Megadrive**, los gráficos son vistosos, con un gran uso de la escasa paleta de colores de la 16 bits de **Sega**.

Por su parte, la música acompaña perfectamente al desarrollo de nuestra aventura.

Lo mejor a nivel técnico es la cantidad de acción en pantalla en los combates de 4 jugadores, algo asombroso.

En definitiva, otro clásico desconocido de esta gran compañía que os animo a probar si tenéis la oportunidad de hacerlo.













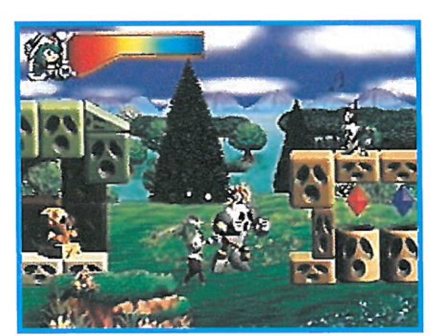
MISCHIEF MAKERS

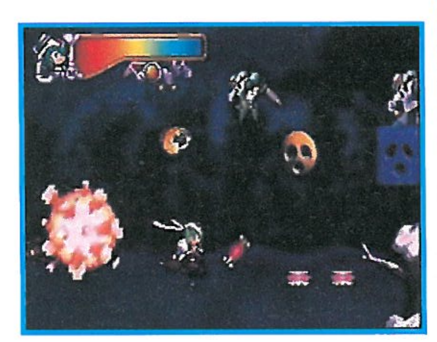
Nintendo 64 también tuvo su ración Treasure con un juego mezcla arcade y plataformas, su nombre: *Mischief Makers* (*Yuke! Yuke! Trouble Makers* en Japón).

AÑO: 1997
SISTEMA: NINTENDO 64

Gráficamente nos encontramos ante algo bastante insólito en **N64** y es que este título está realizado en *2D*, todo lo contrario de lo que normalmente estábamos acostumbrados en esta consola. La banda sonora es muy acertada: melodías que acompañan la acción perfectamente y también unos muy buenos *FX*.
Pero llegando al punto fuerte del juego, cómo no, la jugabilidad, os diré que *MM* es un título de **Treasure,** y como tal, la jugabilidad está asegurada. El juego puede resultarnos algo breve, ya que con sus grandes dosis de adicción no nos dejará soltar el mando de la **N64** hasta que acabemos con él. ***Mischief Makers*** es un juego que sin duda pasó desapercibido en nuestro país, y la verdad, los que no hayáis jugado no sabéis lo que os perdéis.







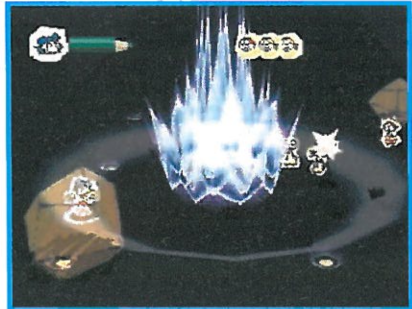
RAKUGAKI SHOWTIME

Rakugaki Showtime* salió a la luz para Playstation en 1999, un juego que mezcla los estilos de Dodge Ball (Balón prisionero) y *Super Smash Bros.

AÑO: 1999
SISTEMA: PLAYSTATION

Nuestro objetivo se centra en eliminar a los contrincantes del campo y, para ello tendremos multitud de objetos a nuestra disposición tales como bombas, misiles, etc.
Gráficamente el juego está elaborado como si fueran dibujos recortados de papel, un estilo parecido al de ***Parappa the Rapper*** dibujado por un niño de 8 años.
RS es un juego con un sistema muy simple pero con un alto grado de jugabilidad debido a su rápido y adictivo desarrollo. Todo esto mezclado con un plantel de cuatro jugadores iniciales, pudiendo ampliarlo hasta 17, acabando el juego en los varios niveles de dificultad.
El problema de este título es que nunca salió de Japón y es bastante complicado encontrarlo en tiendas de importación, ya que salió a la luz en 1999, pero es realmente un juego adictivo a más no poder.









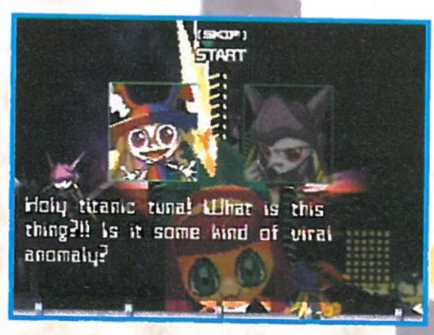
ESPECIAL TREASURE



Treasure es una empresa que siempre se ha caracterizado por tener una gran originalidad en sus títulos y una gran jugabilidad. Silhouette Mirage no es una excepción.

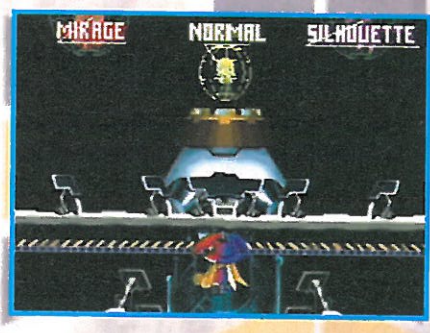
AÑO: 1997 / 1998
SISTEMA: SATURN / PSX







En ***Silhouette Mirage*** nos pondremos en la piel de una joven bruja, la cual es mitad roja, mitad azul, y dependiendo del lado al cual miremos dispara de un color o de otro. Los enemigos también serán azules y rojos, por lo tanto como ya habréis supuesto, habrá que dispararles con el color contrario al suyo, sino irá disminuyendo nuestro poder.
Técnicamente, tenemos ante nosotros un título de muy alta calidad, la mayoría ya conocéis la reputación de ***Treasure*** y en esta ocasión, ésta seguirá en su línea. Gráficos *2D* de alto colorido y gran calidad, una fluida animación, la cual se ve afectada solamente cuando hay un gran número de enemigos en pantalla.
A destacar también los diseños de los personajes, tanto el de la protagonista como el de los enemigos, uno de los cuales, antes de aparecerse delante nuestro, corta un rascacielos por la mitad para hacer una espectacular entrada. La música está en la línea habitual, acompañando perfectamente la acción, al igual que los *FX* también lo están.
Pero como buen título de **Treasure**, es en el apartado de jugabilidad donde destaca por encima de todo, y es que ***SM*** tiene acción a raudales, un arsenal que irá aumentando su poder, enemigos por doquier y un gran sentido del humor.
En ***Silhouette Mirage*** encontraremos un título a la vieja usanza, transportado a los tiempos de los *32 bits*.
En los EEUU vio la luz la versión de **PSX** en el año 2000, de la mano de **Working Designs**, la cual tradujo los textos del juego al inglés.
Como resumen final, deciros que si no conocéis ***Silhouette Mirage,*** que intentéis jugarlo ya sea en **Saturn** o en **Playstation,** ya que no hay una gran diferencia de uno a otro, y es uno de los mejores juegos de acción de la historia.





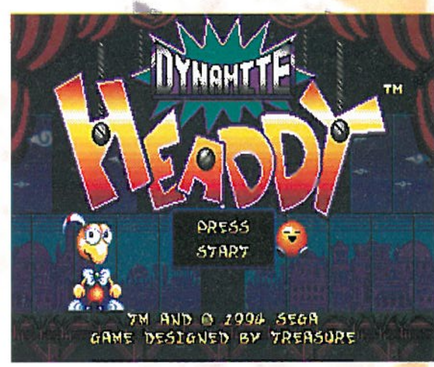




Uno de los primeros juegos de Treasure para Megadrive fue el divertido *Dynamite Headdy*, un original plataformas plagado de momentos lúdicos impagables.

AÑO: 1994
SISTEMA: MEGA DRIVE / GG





La acción se desarrolla en la función de las marionetas del teatro del tesoro, más concretamente en el mundo de estas marionetas, que quiere ser dominado por el perverso Dark Demon, junto a sus poderosos Key Masters. Nuestra misión como Dynamite Headdy consiste en derrotarlo y cuidarnos de que Trouble Bruin, nuestro rival, nos robe el papel de estrella en la función.

Éste es el alocado argumento de ***Dynamite Headdy***, un clásico juego de plataformas con elementos muy originales, algo clásico en **Treasure**. La habilidad principal de Headdy es usar la cabeza, que le servirá para hacer todo tipo de acciones al lanzarla. Además podemos coger 14 distintos tipos de cabeza, cada una con sus características especiales y que junto a montones de personajes secundarios, nos ayudarán a progresar en este alocado plataformas.

El aspecto técnico de ***Dynamite Headdy*** es muy bueno, sobre todo en el apartado gráfico, con un magnífico uso de la escasa paleta de colores de **Megadrive** y un control perfecto del personaje. Lo mejor son los hilarantes jefes finales, originales, únicos, espectaculares (impagable presentación con música clásica de uno de los primeros jefes) y la simpatía que desprenden todos los personajes. Estas batallas nos ofrecen los mejores momentos de este genial juego, que a pesar de no ser uno de los mejores de **Treasure**, contiene los ingredientes necesarios para engancharte sin remedio (muchos lo consideran un clásico para **Megadrive**).









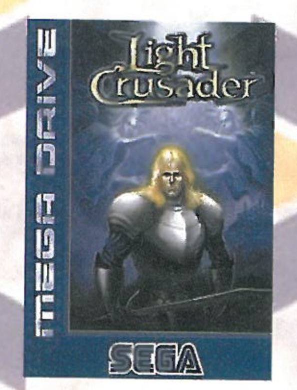
Evil Ryu
Goemon2000@hotmail.com







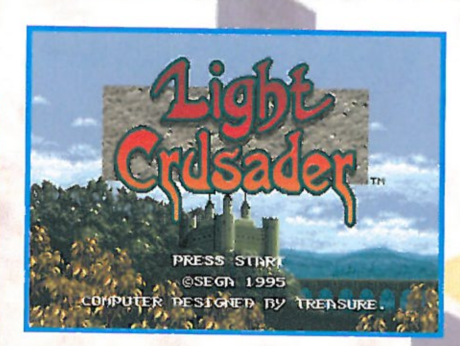


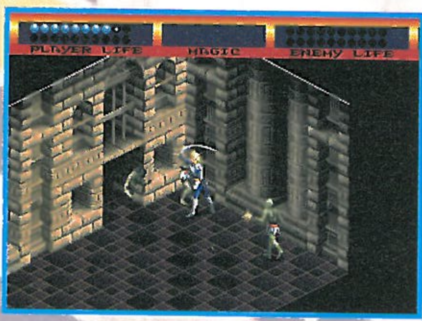


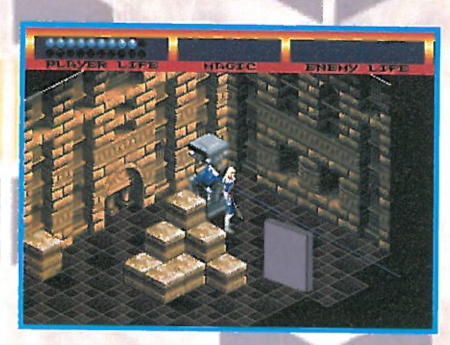
Treasure nos deleitó a los fans de los *Action RPG* con este juego, lleno de puzzles para comernos la cabeza, mientras hacíamos rodar las de nuestros enemigos en una valerosa aventura para salvar un pueblo castigado por el mal.

AÑO: 1995
SISTEMA: MEGA DRIVE

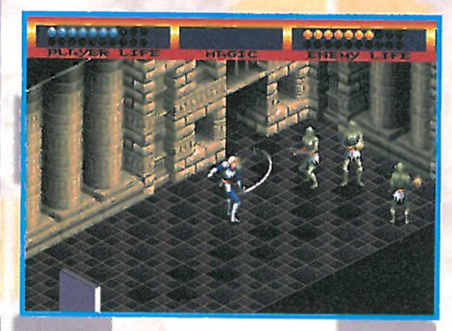












David es el nombre de nuestro caballeresco protagonista. Personaje de largas melenas rubias investido en una armadura y correspondiente espada, es llamado por el Rey Frederik para una urgente misión. Nuestro viaje nos lleva al pueblo de Green Row, donde las misteriosas desapariciones de los ciudadanos están empezando a preocupar, pues no son pocos los desaparecidos. Como cruzado y defensor de la luz, tu misión será descubrir el responsable de dichas desapariciones y pararle los pies.
El juego está totalmente en perspectiva isométrica, y se sitúa en unas mazmorras que están bajo el pueblo, estas mazmorras tienen varios niveles que van descendiendo y por ello, haciéndose más complicado avanzar, sobre todo gracias a los ingeniosos (por no decir a veces retorcidos) puzzles repartidos por todo el juego (que no son pocos los que hay). Gracias a los teletransportadores, podremos volver a la superficie para poder descansar, comprar armas, armaduras e ítems para que nuestra vida sea larga y suficientemente próspera para poder terminar el juego. La historia acaba limitando un poco el juego, como sucedió en el juego **Diablo** de PC, en el cual sólo había que avanzar siempre por las mazmorras que hay bajo el pueblo. Así que no disfrutamos de bellos parajes.
La música no es de lo mejor que se puede oír en los viejos circuitos de la **Megadrive**, y cuando quedas atascado en uno de los puzzles puedes llegar a desear varias cosas: un respiro, una solución, o que no pase nadie por la calle en ese momento (bueno, esta última es algo drástica pero no soluciona el puzzle ^^U). Los *FX* son correctos, cumpliendo con su cometido, sin ser reseñables. Bueno, no es en absoluto un mal juego, sólo que a gusto de algunas personas dicho juego podría haber salido un poco más redondo en el resultado final, en caso que te encanten los RPG y los puzzles, este juego es de los tuyos.





BANGAI-O





También conocido por *Bakuretsu Muteki Bangaioh*, se editó para Nintendo 64 y Dreamcast, siendo la versión de ésta última la mejor de las dos por poseer más niveles.

AÑO: 1999
SISTEMA: N64 / DC

En ***Bangai-O*** nos sumergimos en un atípico shooter en el cual llevamos a una especie de robot gigante (pero enano en pantalla) que debe destruir todos los edificios que se encuentre, al igual que las torres de comunicaciones y casas, hasta localizar al enemigo final, que nos aguarda para poder hacernos pupita (aunque con algunos es al revés). Gráficamente es muy detallado, ya que las casas y cochecitos son muy pequeños debido a que llevamos un robot enorme. Disponemos de dos armas, los clásicos misiles perseguidores y unos rayos láser que rebotarán en todas las direcciones... muy útil para lugares de difícil acceso. También disponemos de un ataque total, una explosión que si la realizamos a tiempo podemos crear una serie de detonaciones que ni la bomba atómica, por delante nos encontramos una cincuentena de niveles de dificultad progresiva.

FREAK OUT





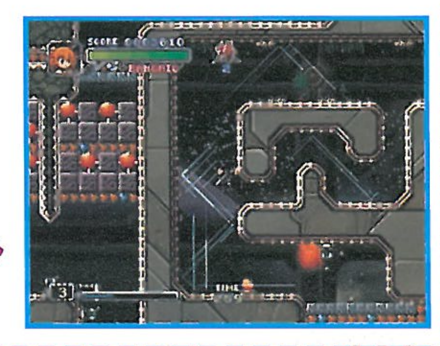
***Hippa Linda* en Japón, aka *Freak Out* en Europa, y también conocido como *Stretch Panic* en América. Tres nombres para un mismo juego.**

AÑO: 2001
SISTEMA: PLAYSTATION 2

Este juego de **Treasure** es de los más raros que hemos visto, y eso que esta gente se los curra a cual más extraño. Nuestra protagonista debe salvar a sus hermanas, que han sido poseídas por unos demonios, y nuestro arma será un brazo maléfico que nos dará la oportunidad de estirar a los personajes enemigos para acabar con ellos... es una gozada estirar los polígonos de los malévolos personajes. Por otro lado, debemos destacar la aparición de una gran cantidad de enemigos estrafalarios como, por ejemplo, las *tetudas peponas*.



La antesala de elegir nivel es una pura locura psicológica, y junto con todo lo anterior explicado, convierten este juego en un título muy difícil de clasificar... Como detalle, los tres nombres elegidos para el mismo juego ¡Qué manía con cambiarlo todo!





ESPECIAL TREASURE



Uno de los mejores juegos de Nintendo 64 es sin duda el desconocido Sin and Punishment de Treasure, un arcade de acción al estilo Panzer Dragoon de gran factura técnica que programó esta modesta empresa de videojuegos, en un encargo para Nintendo.

AÑO: 2000
SISTEMA: NINTENDO 64

La historia de ***Sin and Punishment*** es realmente apocalíptica. En un mundo en el que la comida escasea, se crean nuevas especies mutantes, que se rebelarán contra sus cazadores, llamados "Ruffians". Para detenerlos se forma un grupo de rebeldes llamados "Armed Volunteers", que en vez de proteger a la población de Japón (origen del suceso), aniquilan a los supervivientes. Por otro lado, aparece otro grupo rebelde llamado "Relief Group", que defiende a la población de los Ruffians y los Armed Volunteers.

En este grupo están nuestros jóvenes protagonistas, Achi, Saki y Airan. Al avanzar en nuestra aventura, iremos averiguando toda la verdad sobre este triángulo de fuerzas en un argumento lleno de sorpresas.

En el juego controlaremos primeramente a Saki, líder del Relief Group y a Achi, una supermujer con poderes sobrenaturales. ***Sin and Punishment*** es en sí un *Railshooter*, un nombre inglés que se ha puesto muy de moda y que define a los juegos de disparos con un camino prefijado, como ***Panzer Dragoon*** o ***Starfox.*** La diferencia con éstos es que manejaremos a un personaje humano, que podrá moverse de derecha a izquierda, saltar y esquivar. Controlaremos un punto de mira y nuestra misión será disparar a todo lo que se mueva. También disponemos de un golpe tipo espada, para liquidar enemigos de cerca y devolver proyectiles. Las fases son muy variadas y con un desarrollo espectacular. A nivel técnico, el juego es una maravilla, con increíbles gráficos y una suavidad de movimientos impresionante. La jugabilidad es perfecta y el sonido acompaña a la perfección el desarrollo de la acción. La fase en la que sobrevolamos y atacamos un portaaviones sólo puede recibir el adjetivo de soberbia, solamente por disfrutar de algo así merece la pena jugar a este juego. En definitiva, uno de los mejores títulos para este sistema que desgraciadamente sólo se puede jugar en versión japonesa.

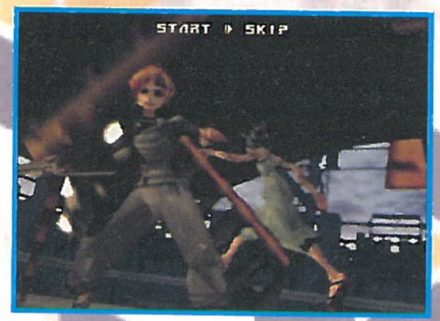














Por un encargo de Game Arts, Treasure programó un remake del espectacular Silpheed, un matamarcianos que Game Arts lanzó hace más de una década para Mega CD.



AÑO: 2000
SISTEMA: PLAYSTATION 2



Silpheed: The Lost Planet es uno de esos pocos juegos que hay que tener en versión americana o europea, ya que la versión japonesa salió al mercado precipitadamente y estaba cargada de fallos, como un nivel de dificultad ridículo y multitud de ralentizaciones. Que por cierto, en Japón el juego fue distribuido por **Capcom**. Las versiones occidentales cayeron en manos de **Working Designs** (famosos por sus excelentes adaptaciones al inglés de no menos excelentes juegos japoneses) que, junto a **Treasure,** se tomaron el tiempo necesario y pulieron los fallos. Como era de esperar, el nivel de dificultad se elevó considerablemente y desaparecieron las ralentizaciones.



El juego en sí es una pasada a nivel técnico, pasando de los fondos grabados en vídeo del original de **Mega CD** a increíbles escenarios 3D a tiempo real, eso sí, un poco serrados, algo a lo que nos tiene acostumbrados **Playstation 2**. Lo mejor de todo, y como de costumbre en esta compañía, son los espectaculares jefes finales. El sistema de disparo respetaba al clásico de **Game Arts**, con dos armas que podíamos cambiar al acabar cada fase, una para cada ala de la nave. Esta sencillez es quizás el factor más negativo del juego, ya que lo hace un poco repetitivo y no alcanza en jugabilidad las cotas de ***Radiant Silvergun*** o ***Ikaruga***.

En definitiva, un genial matamarcianos para **Playstation 2** que contiene, como todo juego de **Treasure,** grandes dosis de acción y espectacularidad.



Evil Ryu
Goemon2000@hotmail.com















Uno de los mejores juegos de Treasure y para mi opinión, el mejor del género de los matamarcianos es Radiant Silvergun, un título de aquellos denominados de culto, que sólo apareció en Japón en versión arcade bajo la placa ST-V, y para la desaparecida Sega Saturn.

AÑO: 1998
SISTEMA: ARCADE / SATURN

Esta joya de la programación nos ofrece una mezcla explosiva de acción, historia y jugabilidad. En ***Radiant Silvergun*** la acción está asegurada, porque en cada nivel te enfrentas con multitud de espectaculares *Final Bosses* que poseen multitud de patrones de ataque y que elevan las cotas de jugabilidad al nivel de leyenda, cosa en la que también influye el original sistema de disparo. La envolvente historia y los carismáticos personajes son otro de los puntos fuertes de la obra maestra de **Treasure** para **Sega Saturn**. En el aspecto técnico, el juego es sobresaliente, los gráficos mezclan 2D con 3D magistralmente, con fondos en alta resolución, todo con una fluidez en la animación impresionante para la 32 bits de **Sega**. Un aspecto destacable es que las balas se ven perfectamente, siendo uno de los pocos juegos donde puedes flipar de verdad realizando espectaculares esquivadas de disparos enemigos. En el aspecto musical el juego es tremendo, con una banda sonora de lujo a cargo de **Hitoshi Sakimoto**, que redondea el juego dando un toque épico total. En definitiva, una obra maestra del videojuego, poco conocida y difícil de conseguir por su precio y pocas unidades que salieron al mercado.

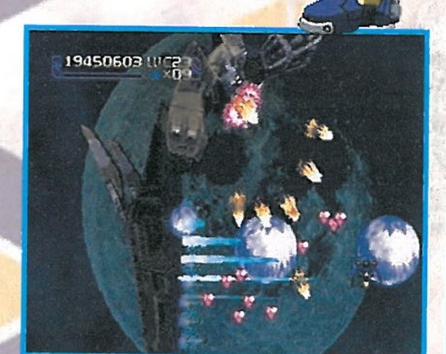






MODOS DE JUEGO

En **Sega Saturn** disfrutamos además del modo arcade de un exclusivo modo **Saturn**, en el que podemos continuar las partidas con el nivel de disparo que hayamos conseguido, y que tiene como extras sensacionales secuencias de vídeo, conversaciones de personajes entre fase y fase, una historia más completa. En este modo tenemos que completar todas las fases de golpe (sin la posibilidad de saltarnos la 2, como en el modo arcade), más niveles, músicas y enemigos finales.













HISTORIA

Atención: *El siguiente texto contiene spoilers que revelan buena parte de la trama. Si piensas (y puedes) jugar a **RS** es recomendable que no leas este apartado hasta haber finalizado el juego.*

El 9 de julio de 2.520, la Armada Federal de la Tierra descubre un objeto en forma de octaedro de la época prehistórica, junto con los restos de un robot tipo "creador". El 14 de julio, el objeto comienza a emitir una luz blanca y destruye totalmente la Tierra. Sólo hay 4 supervivientes y un robot "creador" que están a bordo de la nave "Tetra". Estos son el Comandante Tengai, el Capitán Búster (nave azul del primer jugador), Reala (nave roja del segundo jugador) y Gai (nave amarilla), el hijo de Tengai. Estos tres últimos son los pilotos de los últimos cazas de combate llamados "Silvergun".
Las fases están numeradas temporalmente respecto a la historia. Empezamos en la fase 3, un año después de la destrucción de la tierra. La nave nodriza Tetra está en bajos niveles de combustible y comida, por lo que decide regresar a la Tierra. Allí son atacados y después de eliminar a UE2A-GAL, aparece el octaedro. La siguiente fase, la 2, es reminiscencia, que recuerda qué es lo que pasó justo después de la destrucción de la Tierra. Al acabar esta fase nos toparemos con la torre de control, donde Tengai nos ordena regresar a Tetra y donde veremos la destrucción de nuestro planeta. A partir de aquí, seguimos la historia con la fase 4, 5 y 6, en la que el juego llega a tintes dramáticos con el sacrificio de Gai y la muerte de Tengai. Sólo sobreviven Reala, Búster y el robot "creador" que serán transportados en el tiempo a la fase 1, en la que nos espera el sorprendente final del juego.

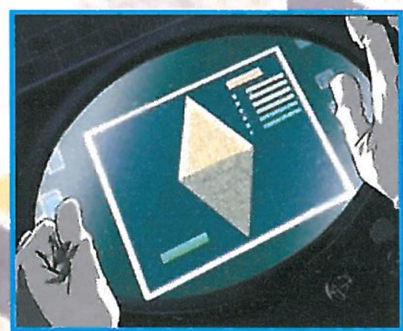






SISTEMA DE JUEGO

Una de las claves del juego de **Treasure** es el sistema de disparos, seis tipos distintos que se consiguen con la mezcla de tres botones y que hay que usar sabiamente si se quiere sobrevivir. También tenemos la posibilidad de capturar las balas enemigas normales con la Hyper espada. Al ir capturando balas, rellenas una barra de energía que te permite usar una superbomba.







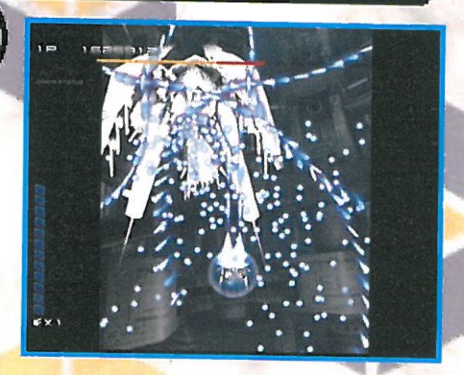




Considerado por muchos como el mejor shooter de la historia. Ikaruga podría ser una especie de evolución de Radiant Silvergun, aunque muchos jugones lo han calificado como su secuela.

AÑO: 2001 / 2002 / 2003
SISTEMA: ARCADE / DC / GC

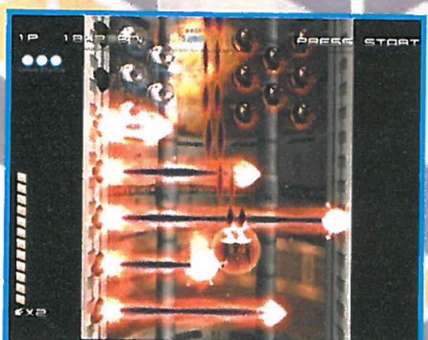
El punto fuerte de ***Ikaruga*** es la adicción que proporciona intentar conseguir el máximo número de combos posibles eliminando series de naves del mismo color. Acabarse el juego en sí es un reto, pero lo es más si intentas sumar todos los combos posibles.
El sistema de combos es muy fácil, hemos de destruir oleadas de enemigos de un mismo color, blancos y negros de 3 en 3, podemos eliminar 3 negros y luego cambiar a 3 blancos y después otros 3 blancos y seguidamente 3 negros, esta serie no rompería el combo; el problema sería si no acabamos una de 3 y eliminamos por ejemplo 2 negras y 1 blanco.
Nuestro potencial destructivo se basa en un único láser de color negro y blanco, si disparamos con el color contrario a los enemigos, durarán la mitad de tiempo y si les disparamos con el mismo color nos darán una esferas energéticas para cargar la barra del ataque especial.
La versión de **Dreamcast** fue la primera doméstica en aparecer, debido a que ***Ikaruga*** está programado en una placa **NAOMI**. Para la versión de **Gamecube** se ha creado una página *Web* en la cual se puede subir las puntuaciones a un ranking mundial, ya que al acabar la partida se otorgará un código con el resultado de los combos y puntos.
La versión de **Gamecube** tendrá también el contador de combos en pantalla, muy útil, ya que en **Dreamcast** sólo se podían ver en la pantallita de la *VMU* y era muy incómodo.
Gráficamente, el juego destila belleza por todos lados, y eso contando que los gráficos son sólo con los colores blancos, azules, rojos, negros y marrones.
La música es sublime, de una exquisita orquestación
Para acabar, deciros que si queréis jugar al ***Ikaruga*** en todo su esplendor, compraros una TV de segunda mano y girarla para poder jugar en vertical, ya que si jugamos con una televisión en posición estándar, el juego viene con unas franjas negras verticales. No veas cómo se nota la diferencia, el problema es que con este sistema las TV acaban en el otro barrio.









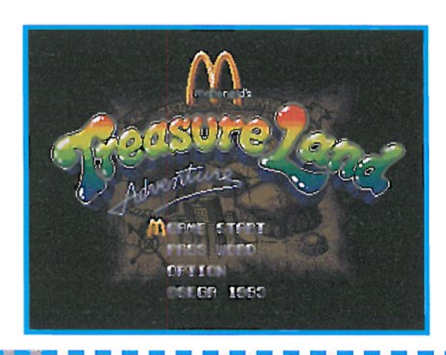


En esta página encontraréis una auténtica joya como ***Hajime no Ippo***, que de momento sólo disfrutan los usuarios japoneses, el curioso ***Mc Donald´s Treasure Land*** y el divertido ***Tiny Toons*** para **Game Boy Advance**.

MC DONNALD'S TREASURE LAND

AÑO: 1993
SISTEMA: NINTENDO 64

Uno de los títulos más curiosos del catálogo de juegos de **Treasure** para **Megadrive** es sin duda ***Mc Donald´s Treasure Land***. Éste plataformas nos ponía en la piel de *Ronald McDonald*, el famoso payaso de la cadena de restaurantes de comida rápida, y tenía un desarrollo sencillo y adictivo. A pesar de no ser una maravilla y mucho menos uno de los mejores juegos de la compañía, tiene los destellos y detalles que siempre encontramos en las producciones de **Treasure**.



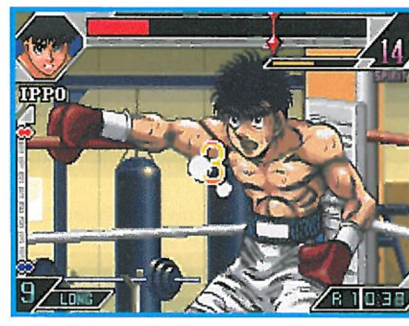


HAJIME NO IPPO

AÑO: 2002
SISTEMA: GAME BOY ADV

Basado en un manga sobre el noble deporte del Boxeo, **Treasure** lanzó en diciembre del año pasado ***Hajime no Ippo***, un sensacional y divertido juego para **Game Boy Advance**, que nos recuerda al clásico ***Super Punch Out*** de ***Super Famicom***. La calidad gráfica de este juego es impresionante y su jugabilidad no se queda atrás.
Una joya de juego de boxeo que esperamos que alguien se atreva a publicar en Occidente, ya que sería una lástima perderse un título tan bueno.

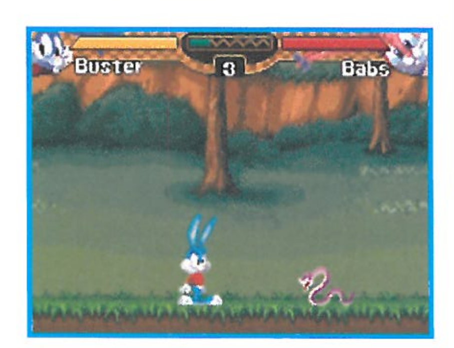




TINY TOONS BUSTER'S BAD DREAM

AÑO: 2002
SISTEMA: GAME BOY ADV

En un nuevo encargo de otra compañía, **Treasure** nos ofrece **Tiny Toons: Buster´s Bad Dream**, un juego estilo *Beat em up* para **Game Boy Advance**, con un desarrollo un poco repetitivo pero realmente divertido, como suelen serlo la mayoría de juegos de **Treasure.** Lo mejor es su tremenda dificultad y que te puede ofrecer horas y horas de diversión si eres un fan del género. En fin, un juego que no es de los mejores que ha programado esta compañía japonesa, pero que cumple con la obligación de divertirnos.





CURIOSIDADES

A pesar de nunca desarrollar secuelas de sus juegos, **Treasure** ha puesto montones de guiños de éstos en cada nuevo título que programaba la compañía. Ahora os contaremos algunos de los más curiosos.

El logo de **Treasure** representa a un cofre abierto con un tesoro en su interior.

El gigantesco jefe final de ***Gunstar Heroes*** que te persigue corriendo en la escena del generador, aparece en forma poligonal como jefe final de ***Radiant Silvergun***.

Gunstar Heroes compartió cartucho junto con ***Altered Beast***, ***Alex Kid in the Enchanted Castle*** y **Flicky**, en un pack que se lanzó en Europa bajo el nombre de ***Classics Collection.***

El jefe final Golden Silver de ***Gunstar Heroes*** aparece como jefe en ***Guardian Heroes.***

La versión americana de ***Gunstar Heroes*** incluía una bolsa de caramelos de regalo.

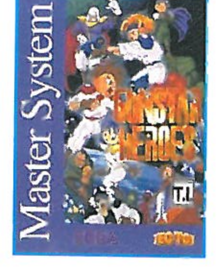
En la versión japonesa de ***Mc Donald's Treasure Land*** recogías anillos para incrementar la vida, en el americano flores y en el europeo comida.

El personaje Smiley de ***Dynamite Headdy*** aparece en ***Guardian Heroes*** como el espíritu patrón de Nicole.



Smiley también aparece en la chaqueta del Profesor Theo de ***Mischief Makers***.

El enemigo final de ***Light Crusader*** muere usando los mismos efectos sonoros que ***Alien Soldier.***



En Brasil apareció una versión de **Master System** de ***Dynamite Headdy***, al igual que de ***Gunstar Heroes***. Estos dos juegos también tuvieron sus respectivas versiones en **Game Gear** y se distribuyeron a nivel mundial.

En ***Light Crussader***, Bino de ***Dinamite Headdy*** aparece en el muro de un edificio.

La heroína de ***Mischief Makers***, Marina, es un personaje jugable del juego ***Raku-Gaki Showtime.***

Los disparos del jefe final de la zona 4B de ***Radiant Silvergun*** tienen la misma forma que las pistolas Clancer de ***Mischief Makers***.

El águila que sale como jefe final en la fase 6 de ***Radiant Silvergun*** aparece con el texto "YYTM Style" (***Yute Yute Trouble Makers***, nombre original japonés de **Mischief Makers**"), que además lucha con los mismos patrones que Phoenix Ganma de ***Mischief Makers***.

En ***Sin and Punishment***, uno de los samples, el Phoenix Ganma es usado en los ataques de Kachuwa transformado.

Alien Soldier sólo salió en versión japonesa y europea. Los americanos se quedaron sin una versión oficial de esta joya de acción de **Treasure**.

Melon Bread es un personaje muy peculiar que apareció en ***Gunstar Heroes*** y ***Alien Soldier***.

El protagonista de ***Guardian Heroes*** se llama Han, igual que el ilustrador de **Treasure**.

Treasure participó junto con **Sega** y el **Sonic Team** en el desarrollo del juego de **Saturn *Shining Wisdom.***

La versión americana de ***Silhoutte Mirage*** para **PSX** estaba reprogramada en varios aspectos por **Working Designs**, mejorando menús y pantallas de carga.

En ***Radiant Silvergun,*** el jefe de la zona 4A se llama Lunar-C, una referencia al clásico juego ***Moon Cresta*** de **Nichibutsu**. También el jefe de la zona 3C hace una referencia a ***R-Type.***

Algunos juegos de **Treasure** como ***Radiant Silvergun*** de **Saturn,** contienen ilustraciones y extras que puedes ver con tu PC.

El primer juego arcade sobre una placa **Naomi** que **Treasure** tenía pensado lanzar se llamaba ***GunBeat.*** Era un arcade de carreras que se canceló por el descontento de la compañía con el desarrollo del mismo.

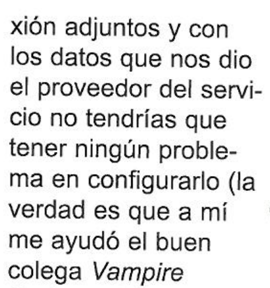
Todas las copias que se presentaron en el *Tokio Game Show* de ***Freak Out*** estaban defectuosas, ya que pulsando R3 y L3 a la vez el juego se colgaba.

Ikaruga se denominó en un principio ***Project RS2***, que podría ser ***Radiant Silvergun 2***. Además el enemigo final de ***Ikaruga*** es el mismo que el de ***Radiant***.

STAFF DEL ESPECIAL

Historia > Evil Ryu
La era Konami > Zer0Sith
Alien Soldier > Real Yagami
Gunstar Heroes > Real Yagami
Guardian Heroes > Zer0Sith
Yu Yu Hakusho > Evil Ryu
Rakugaki Showtime > Zer0Sith
Mischieff Makers > Zer0Sith
Silhouette Mirage > Zer0Sith
Dynamite Headdy > Evil Ryu
Light Crusader > Orikom
Freak Out > Sir Arthur
Bangai-O > Sir Arthur
Sin & Punishment > Evil Ryu
Silpheed > Evil Ryu
Radiant Silvergun > Evil Ryu
Ikaruga > Sir Arthur
MC Donnald > Evil Ryu
Tiny Toon > Evil Ryu
Hajime no Ippo > Evil Ryu
Curiosidades > Evil Ryu
Coordinado por : Real Yagami, Zer0Sith







Desde el 14 de Marzo los usuarios españoles ya podemos disfrutar de **X-Box live**, la conexión para juego *on-line* de banda ancha de **Microsoft**.

Para poder disfrutar de este servicio tenemos que adquirir el pack de conexión a **X-Box Live,** que incluye el software necesario para conectarse, una suscripción al servicio por un año y los auriculares con micrófono incorporado, todo ello por unos 60 Euros.

El requisito básico para poder disfrutar de este servicio es disponer de una conexión de banda ancha, ya sea ADSL o cable. Configurarlo puede resultar un tanto confuso, pero respetando los esquemas de conexión adjuntos y con los datos que nos dio el proveedor del servicio no tendrías que tener ningún problema en configurarlo (la verdad es que a mí me ayudó el buen colega *Vampire Andreas*, bastante espabilado en redes).

El pack también incluye demos jugables *On-Line* de ***Moto GP***, ***Mech Assault*** y ***Whacked***.

Una vez hemos abierto nuestra cuenta en el servicio **X-Box Live**, tendremos un nombre común para todos los juegos, que nos servirá para identificarnos y crear un grupo de amigos y contactos para jugar con quien queramos.

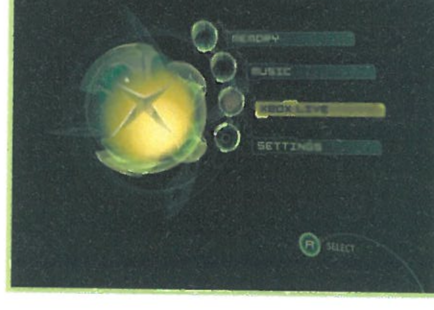
De momento no hay muchos juegos disponibles, y os voy a hablar de mi favorito, ***Capcom vs SNK 2***, el primer juego de lucha 2D en que nos podemos enfrentar los jugadores europeos con americanos y japoneses, una auténtica maravilla que transforma tu **X-Box** en el salón recreativo más concurrido del planeta. Lástima que a ciertas horas del día la conexión no sea muy buena y sufras el temido lag, pero cuando la cosa va bien, el disfrute del juego online es infinito. En ***CVS 2*** podemos configurar el tipo de partida que queramos, jugar una partida rápida o crear una partida con las condiciones que nos apetezcan. También hay un ranking mundial total, del mes y de la semana. Otra cosa divertida es que tenemos la opción de conversar con el micrófono.

En definitiva, esto es sólo el principio, ahora esperamos con impaciencia juegos de calidad para este servicio, como ***Phantasy Star Online*** o ***True Phantasy Online***.











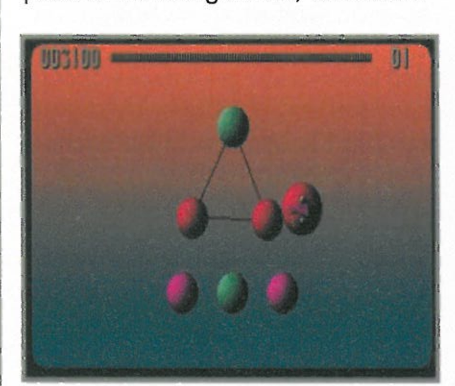
Evil Ryu
Goemon2000@hotmail.com

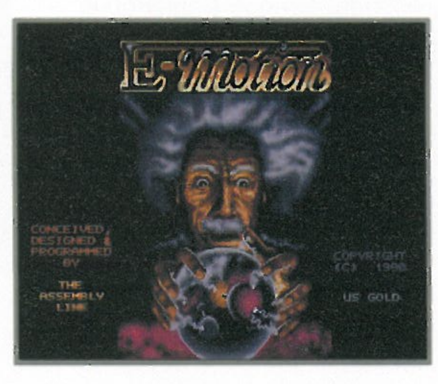
Este mes vamos a dedicar la sección a dos juegos que los poseedores de un Commodore 64 seguramente recordarán. Además de otros dos de consolas de 16 bits, dos obras maestras que marcaron una época. Y para no descuidarnos del sector arcade, recordaremos dos *shooters* de lujo.

E-Motion - Commodore 64

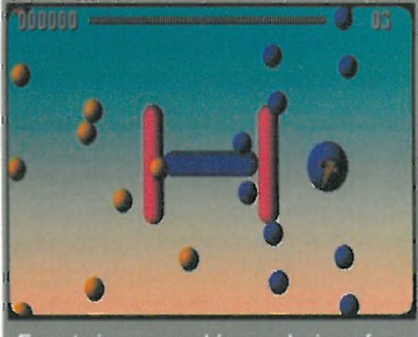
En 1990, **The Assembly Line** nos ofreció un original juego de **Commodore Amiga** para los que les gusta romperse el coco, no podemos decir que sea un ***Tetris*** ni un ***Columns***, pero su propuesta es más que original y divertida.

El juego nos mete en un mundo molecular, en el microscópico mundo donde los protones, neutrones, pedorrones y diversas guarrerías que hacen posible la materia. En este caso no será tan científico (ALERTA: sigue leyendo, ¡¡no es un juego educativo!!), sólo es una excusa para ir juntando unas enormes esferas (qué irónico) para que desaparezcan, pues si no lo logramos, estallarán

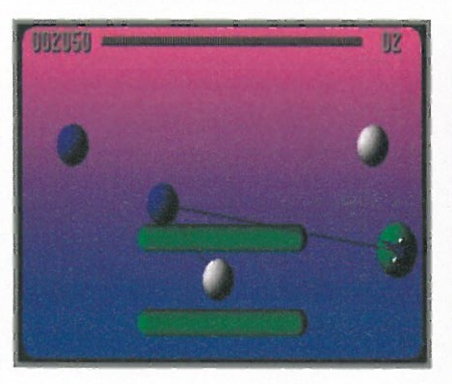


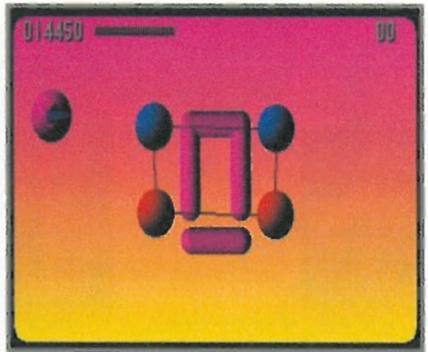


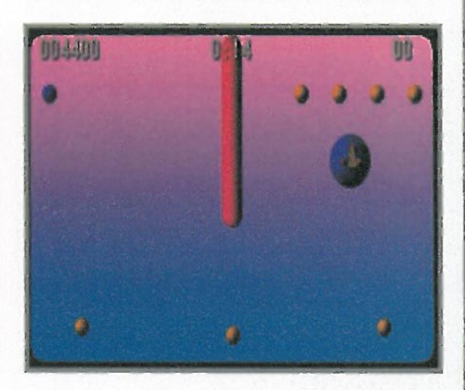
y, nosotros perderemos parte de nuestra valiosa vida.
Con una esfera con una flecha señalizadora, deberemos golpear con nuestra esfera las otras, haciendo que las que choquen sean del mismo color, anulándose y desapareciendo. Eso parece fácil, hasta que vemos que están ligadas por una cuerda, por lo que al golpear una, ésta arrastra a la otra, pudiendo hacer que choque con otra de otro color, lo que significa algo bueno y malo a la vez. Del golpe de dos esferas de diferente color saldrá una tercera de un color diferente, ésta será pequeña, y si la recogemos nos dará vida, pero si la dejamos crecer, tendremos otra esfera incor-


En esta imagen podríamos decir perfectamente que ¡estamos hasta las bolas!

diando y a punto de estallar. También habrá obstáculos que harán más dificultoso todavía mover las dichosas bolas, llegando al punto de tener encadenadas varias bolas de diferente color, o encontrar varias de varios colores unidos, todas a punto de estallar, obviamente. Todo esto nos hará plantear cuánto movernos, dónde golpear y a cuáles hay que mover, todo con un tiempo limitado. Habrá que usar nuestra materia gris, pero algo de suerte siempre irá más que bien. El juego no goza de increíbles gráficos ni espectaculares músicas, pero sí de originalidad.





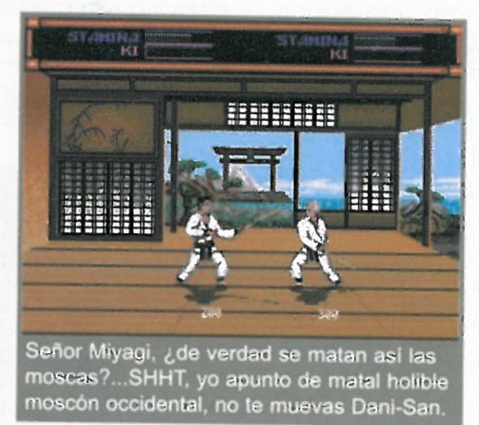


Artículo by **Orikom** - Orikom@Hotmail.com

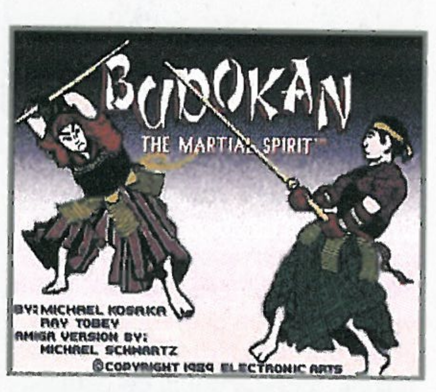
Budokan: The Martial Spirit - Versión Commodore 64

Electronic Arts nos deleitó en 1989 con un curioso juego de artes marciales, pero éste no estaba enfocado en místicas luchas o enfocado a ser el mejor luchador del mundo, sino a dar a conocer y mostrar un grupo de artes marciales.

Tomando el papel de un alumno de artes marciales, deberemos entrenarnos con nuestro sensei para la preparación de un torneo, para el cual deberemos aprender a usar nunchakus, usar el bo (bastón largo de madera), practicar kendo o arte de la espada, aunque siguiendo el método reglamentario de competición, con traje protector, máscara y espada de madera (si, es el arte marcial de Kuno en ***Ranmma1/2***), y cómo no, kárate (no, olvidaos de Hadoken y Sho Ryu Ken, que no es Ryu).
En los combates y entrenamientos contaremos con dos barras, la Stamina, que será nuestro aguante al cansancio y a los golpes, y el Ki, que será la fuerza con que impactamos. Tener un buen Ki significa tener un golpe bien realizado y contundente. La Stamina y el Ki irán subiendo con el tiempo, pero también a tu oponente, así que hay que tener ojo. Podréis practicar antes del torneo, y antes de cada combate deberéis elegir el arte marcial a usar, pues algunos estilos son mejores contra otros (se dice que una lanza es mejor que una espada, así que el Kendo puede no ser muy útil contra un luchador con un Bo), así que deberéis probar antes de meteros de lleno en el torneo.
La versión del juego en este caso es el de **Commodore Amiga**, un claro exponente de juegos de calidad indiscutible en aquella época. Contaba con unos excelente gráficos (en PC llegaban a ser ligeramente mejores en *EGA* o *VGA*). Las músicas son típicas orientales para integrarnos mejor en el ambiente (si queréis ambiente, id a hablar con el sensei, que os iluminará con sus palabras llenas de sabiduría oriental).

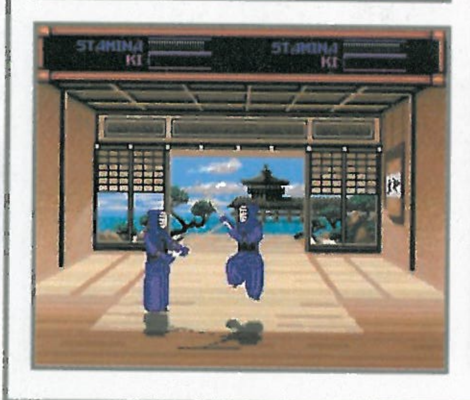


Señor Miyagi, ¿de verdad se matan así las moscas?...SHHT, yo apunto de matal holible moscón occidental, no te muevas Dani-San.













Artículo by **Orikom**

Shining Force II - Mega Drive

Uno de los juegos indispensables para nuestra querida y difunta **Mega Drive**. Los juegos de las series ***Shining*** tienen una buena legión de fans, cosa que bien sabe **Sega**, pues hace poco ha lanzado una nueva entrega, llamada ***Shining Soul*** y que pronto tendremos su segunda parte.

Programado por el **Sonic Team, *Shinning Force 2*** no es un *RPG* de corte clásico, sino más bien al estilo ***Fire Emblem***, por lo que los combates serán de estrategia por turnos, pareciéndose más a un juego de ajedrez fantástico. Como buen detalle que tienen los enfrentamientos, no veremos al muñequito haciendo un movimiento de golpe, sino que la pantalla dará paso a una escena de combate muy bien realizada, mostrándonos las magias y golpes. También podremos cambiar de profesión a los personajes, algunos teniendo una "oculta" que solamente podremos alcanzarla si tenemos el objeto apropiado, ganando poderes y habilidades diferentes, así el centauro puede promocionarse a caballero o a un centauro alado.
La historia es sencilla pero cada vez se irá enredando más, el mal llamado Zeon, sellado tiempo atrás, ha sido liberado accidentalmente cuando un ladrón codicioso arranca dicho sello para venderlo y sacar dinero, ocasionando el resurgimiento del mal sin saberlo. Tú encarnarás el papel del héroe, que se verá forzado por la situación a luchar y a huir junto a tu pueblo a otro continente, mientras buscas la forma de salvar el reino de Granseal y rescatar la princesa Elis, atrapada por el influjo de Zeon. Encontrarás sucesos relacionados con personajes que se unirán a ti, pero hay algunos que están escondidos.
La música es de lo mejor que se puede escuchar en **Mega Drive**, dudamos que quien se haya pasado el juego pueda olvidar en su vida el tema principal.
Como dato curioso, ***Shining Force 2*** es realmente la tercera entrega de la saga "***Shining...***", siendo realmente la primera entrega, el juego ***Shining in the Darkness*** realizado por **Climax** y producido por **Sega**.
El primer ***Shining Force*** no llegó a Europa, por lo que tuvimos que pasar directamente a esta segunda parte.











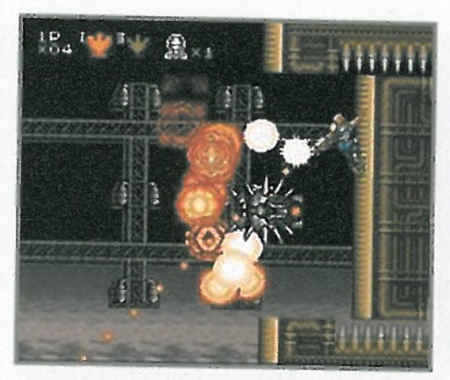
Esta anciana es la culpable de que nos sumerjamos en esta gran aventura. Realmente es un menú de opciones original.



Nota de **Yagami**: ¡***Shining Force II*** es el mejor juego de **Mega Drive**!. No podía resistirme a dar mi opinión, **Orikom** :P

Artículo by ***Orikom***

Contra 3. The Alien Wars - Super Nintendo









Llegó con el nombre de ***Súper Probotector***, en América ***Contra 3*** y en Japón ***Contra Spirits.*** Tres nombres para un mismo juego, que daba ganas de comprarte la **Super Nintendo.** Aprovechando la salida de ***Contra*** para **PS2**, recordemos este juego.

Red Falcon se ha rehecho y planea con mucho empeño acabar con la civilización tal como se conoce. Los anteriores héroes ya pasaron a la historia, así que Jimbo y Sully (no sé que es peor, si los nombres o los robots que les sustituyen en el ***Super Probotector***), serán los encargados de frenar su diabólico plan.
Es difícil resumir en estas líneas este gran juego de **Konami**, que salió en 1992. Repartidos en seis niveles de muy buena calidad y una gran banda sonora, ***Contra 3*** nos deleitaba de enormes enemigos finales, de dos fases con perspectiva aérea (tipo ***Commando***) con un buen uso del *Modo 7*, uso de motos aéreas (aéreo motos o como más te guste) y sobre todo el espectacular combate aéreo agarrado a.....¡un misil!. Las dos últimas fases son muy clásicas en esta saga, una base orgánica, llena de deformes criaturas y de lúgubre música, donde nos encontraremos con algunos enemigos ya clásicos, como una gran cabeza escupeembriones o el gran corazón palpitante que arroja... ¿facehuggers de Alien?. Me impresionó bastante el uso de la paleta de color de esos niveles, consiguiendo un toque muy diferente del resto.
Contamos con la posibilidad de llevar dos armas y de poderlas usar a la vez (sólo en salto, lástima). Armas como el spray, lanzallamas, homing, misiles o granadas, así como una bomba para barrer la pantalla. Eso sí, el juego no es fácil, y si quieres ver el auténtico final del juego, deberás completarlo en dificultad máxima. Continuaría explicando más cosas, pero temo que el espacio se agota y el ***Contra Shattered Soldier*** me espera.


Ése es el efecto secundario al estar comiendo y ver la programación de la tele ¡Malestar estomacal garantizado!





Artículo by ***Orikom***

Finalizer, Super Transformation - Arcade

Lanzadores de plasma, escudo, engranajes funcionando, todo preparado para el lanzamiento ¡ADELANTE!... las pantallas se volvieron azules llenadas por un código ilegible ¡Windows volvió a fallar! Ya no podré despegar a lo **Koji Kabuto.**

Chafadas las ilusiones de manejar un robot tipo Mazinger, me quedan los buenos recuerdos de volar en una nave espacial transformable. En el año 1985, **Konami** lanzó al mercado este juego. Un juego que, si te gustaban las series como el mítico **Mazinger** o los *Transformers*, ya se te hacía bastante irresistible (el mecha es un calco de ***Gundam***).
El juego nos mete en la Tierra, invadida por hordas de monstruos mecánicos y diferentes tipos de naves que querrán vernos morder el polvo, siendo algunos de estos bichos bastante duros, por lo que tendremos ayuda, como una pieza para transformar nuestra navecita en un robot con pistola y escudo (que nos protegerá de varios impactos antes de desaparecer), un refuerzo que hará el robot más grande y con un disparo más poderoso, y unas armas exclusivas del robot, que son un disparo abierto, puños cohete (¡¡Rockettopunch!!) o volver a nuestro disparo original. Aunque parece un arsenal más que suficiente, necesitaremos una gran habilidad con la palanca de juego, pues algunos bichos son realmente duros, o la cantidad de balas y/o combinación de balas y oponentes llega a ser abrumadora (rozando el tirarse de los pelos cuando además, entras en un campo de asteroides).





Y ahora pa Cuba, a pillar unos habanos, ¡¡a ver si se atreven a pararme los de aduanas con mi "utilitario"!!

Eso sí, hay veces que es mejor cambiar un arma por el "crush mode" o el "stopper", que se consiguen disparando a los ítems. No es recomendable coger la "B", que sólo es un bonus points.
Curiosidad: si con el robot vas a coger un arma y en ese momento te lo destruyen quedándote sólo la nave, ¡podrás usar el arma!, siendo divertido ver cómo una nave lanza puños o cómo utilizamos el disparo abierto.







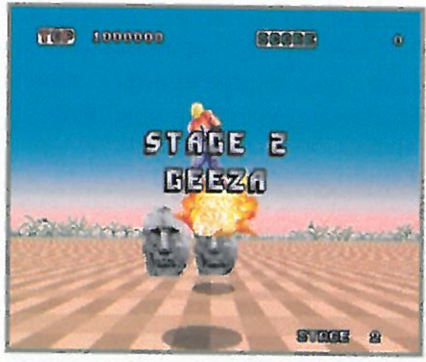
Artículo by ***Orikom***

Space Harrier - Arcade

Los que hayan jugado a ***Shenmue*** o ***Shenmue 2***, habrán podido disfrutar de este juego como un mini juego en los salones recreativos. Este juego ya tiene mucha historia y fue (y es) un adictivo juego, rápido, colorista e indicado para los frenéticos del disparador insaciable.

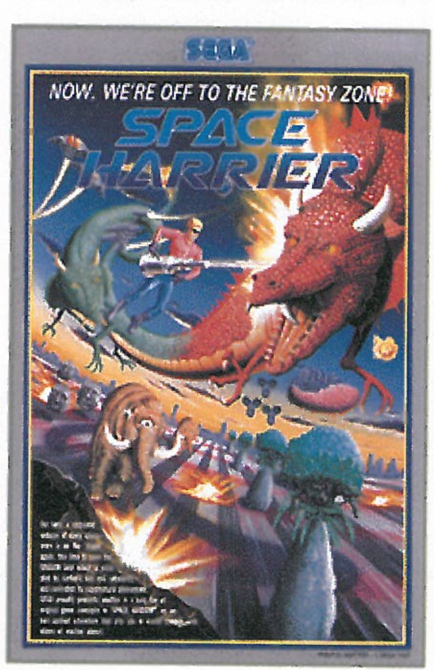
Welcome to the Fantasy Zone! Es lo que oiremos al darle a start para iniciar el juego (obviamente si hemos metido alguna moneda antes). Esa frase es la que **Yu Suzuki** nos obsequia como entrada al mundo de Dragon World. Un mundo fantástico y de frenética acción.





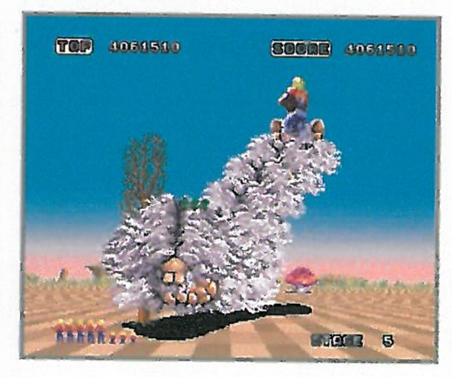


El juego es a primera vista muy rápido, en el cual tomaremos la personalidad de un aguerrido protagonista equipado con un cañón cohete, arma con las que nos impulsaremos en el aire para volar y con la que destruiremos las hordas de monstruos que han invadido nuestro mundo. Por ahora parece sencillo, lo que nos complicará y llenará de acción es la posibilidad de movernos por toda la pantalla para esquivar las balas y diferentes enemigos. Nada nos impide ir por el suelo, aunque es una zona muy limitada para la supervivencia, ya que nos lloverán balas sin parar, tropezaremos con arbustos y nos estamparemos contra piedras y árboles




Cuando me dijeron que me darían un "turborreactor" pensé que se referían a otra cosa...

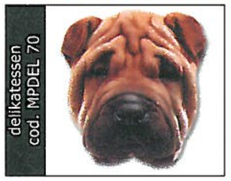
(y con la velocidad que lleva nuestro protagonista no es precisamente algo muy adecuado). Los *FX* son más que correctos, disparos, explosiones, voces digitalizadas... Y la música que nos acompaña es pegadiza y va muy acorde al juego, no hay una gran variedad de melodías (la verdad que bastante pocas) aunque en 1985 eso era más que suficiente, y cumplía muy bien su cometido. Lo podemos resumir como un "mata-todo-lo-que-veas", rápido y con un original concepto (pues no había ninguno con esa perspectiva de juego). Tuvo la suficiente repercusión como para ser convertido a casi todos los formatos de entretenimiento y una segunda parte que no salió en formato arcade.



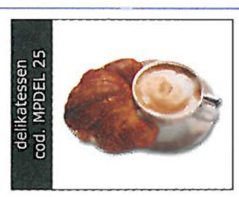
Artículo by ***Orikom***

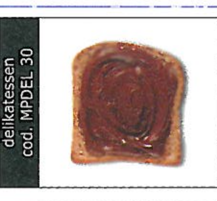
Accesorios Alfombrillas

Mouse Pads Delikatessen


delikatessen cod. MPDEL 70


delikatessen cod. MPDEL 79


delikatessen cod. MPDEL 25


delikatessen cod. MPDEL 30


delikatessen cod. MPDEL 133


delikatessen cod. MPDEL 153


delikatessen cod. MPDEL 170


delikatessen cod. MPDEL 177


delikatessen cod. MPDEL 174


delikatessen cod. MPDEL 173


delikatessen cod. MPDEL 175

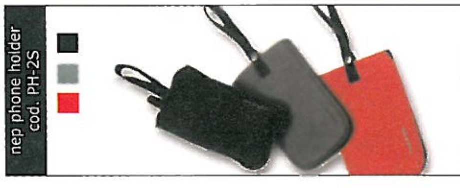

delikatessen cod. MPDEL 176

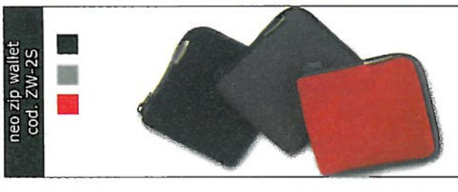
Accesorios

Varios

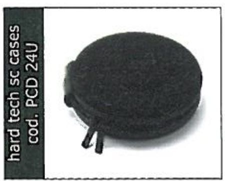

neo cd cod. CDB-2S

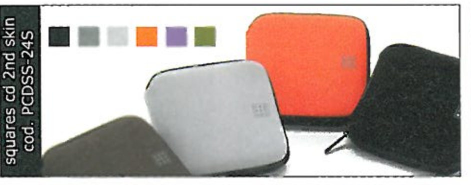

euro pocket cod. E2S-TS-V

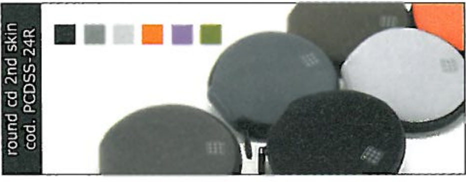

nep phone holder cod. PH-2S


neo zip wallet cod. ZW-2S


round cd case 24 cd cod. PCD 24R


hard tech sc cases cod. PCD 24U


squares cd 2nd skin cod. PCDSS-24S


round cd 2nd skin cod. PCDSS-24R

Accesorios

varios


medida, 31x38x16 cod. BBP


medida, 41x32x15 cod. BAB


medida, 40x29x16 cod. BACK


medida, 13x8,5x1,5 cod. BPT-SS-D


medida, 34x28x4 cod. BFL

Accesorios Mouse

Mouse Animals


cod. MFROG - PS2
cod. MFROG - USB


cod. MPANDA - PS2
cod. MPANDA - USB


cod. MPIGGY - PS2
cod. MPIGGY - USB

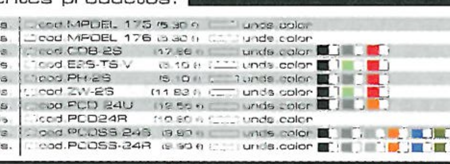
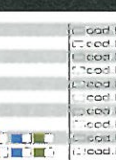

cod. MPUPPY - PS2
cod. MPUPPY - USB

Accesorios Mouse


crystal mouse cod. MCRYS - PS2


cod. MINI - PS2
cod. MINI - USB

Deseo recibir los siguientes productos:

☐ cod. MPDEL 70 (5.30 €) ☐ unds.	☐ cod. MPDEL 175 (5.30 €) ☐ unds. color	☐ cod. BBP (46.20 €) ☐ unds.	☐ cod. MPIGGYUSB (23.10 €) ☐ unds.
☐ cod. MPDEL 79 (5.30 €) ☐ unds.	☐ cod. MPDEL 176 (5.30 €) ☐ unds. color	☐ cod. BAB (69.20 €) ☐ unds.	☐ cod. MPUPPYPS2 (19.80 €) ☐ unds.
☐ cod. MPDEL 25 (5.30 €) ☐ unds.	☐ cod. CDB-2S (17.86 €) ☐ unds. color ☐ ☐ ☐	☐ cod. BACK (34.10 €) ☐ unds.	☐ cod. MPUPPYUSB (23.10 €) ☐ unds.
☐ cod. MPDEL 30 (5.30 €) ☐ unds.	☐ cod. E2S-TS-V (5.10 €) ☐ unds. color ☐ ☐ ☐	☐ cod. BPT-SS-D (8.26 €) ☐ unds.	☐ cod. MCRYSPS2 (46.45 €) ☐ unds.
☐ cod. MPDEL 133 (5.30 €) ☐ unds.	☐ cod. PH-2S (5.10 €) ☐ unds. color ☐ ☐ ☐	☐ cod. BFL (19.80 €) ☐ unds.	☐ cod. MINIPS2 (14.30 €) ☐ unds.
☐ cod. MPDEL 153 (5.30 €) ☐ unds.	☐ cod. ZW-2S (11.83 €) ☐ unds. color ☐ ☐ ☐	☐ cod. MFROGPS2 (19.80 €) ☐ unds.	☐ cod. MINIUSB (17.60 €) ☐ unds.
☐ cod. MPDEL 170 (5.30 €) ☐ unds.	☐ cod. PCD 24U (12.55 €) ☐ unds. color ☐ ☐ ☐	☐ cod. MFROGUSB (23.10 €) ☐ unds.	
☐ cod. MPDEL 177 (5.30 €) ☐ unds.	☐ cod. PCD24R (10.60 €) ☐ unds. color	☐ cod. MPANDAPS2 (19.60 €) ☐ unds.	
☐ cod. MPDEL 174 (5.30 €) ☐ unds.	☐ cod. PCDSS-24S (9.90 €) ☐ unds. color ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ cod. MPANDAUSB (23.10 €) ☐ unds.	
☐ cod. MPDEL 173 (5.30 €) ☐ unds.	☐ cod. PCDSS-24R (9.90 €) ☐ unds. color ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ cod. MPIGGYPS2 (19.80 €) ☐ unds.	

Datos personales

Nombre: Apellidos: Calle, Nº:

Cód. postal: Ciudad: Provincia: Tel.: e-mail:

Forma de pago

☐ Tarjeta VISA /Master Card Nº.: Validez de la tarjeta: D.N.I./NIF.:

☐ Contra reembolso Firma:

Enviar a:

Apartado de correos 99. 08950 Sant Joan Despí. Tel.902 19 63 03. Fax. 902 19 66 75. e-mail: gestion@aresinf.com. **(gastos de envío a consultar. Tel 902 19 63 03)**

WEBS PARA EL PROFESIONAL DEL COMBO

By **Shinobi**. shinobi@cornertrap.com

¡Hola! Soy Shinobi. Esta vez vamos a cambiar un poco de tema; aunque la idea es la misma, aprender y dar "kic-kass" a nuestros rivales, también traigo una guía de sitios webs para el jugador cool. Pero éstas no son simples webs hechas por fans, ésta es la guía del gran jugador. Si buscas torneos, vídeos, novedades, estrategias, opiniones, torneos de "kaillera", expertos hablando del tema... este manual te servirá de mucho.

WWW.CORNERTRAP.COM

Esta web es de U.K, por lo que le interesará bastante a la gente de aquí.
Mucha información y vídeos de torneos locales (París, UK, etc).
Su sección media tiene un espacio alucinante, pudiendo llegar a encontrar más de 200mb de vídeos de juegos tanto clásicos como nuevos.
A destacar el aspecto *coolest* de su web.

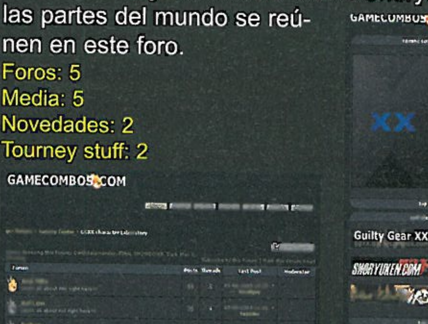
Foros: 1
Media: 5
Novedades: 3
Tourney stuff: 3



WWW.GAMECOMBOS.COM

Mi web favorita. Como el nombre dice, ¡aquí encontrarás *stuff* de combos!
Y no sólo de **Capcom**, de todas las compañías... aunque hay mucho *stuff* de ***Guilty Gear XX*** (con apartado especial de este último explicando sus estrategias y su modo de juego de la A a la Z).
En cuanto a media se refiere, aquí se destaca la calidad más que la cantidad, pues básicamente los mejores vídeos de ***MvC2, CvS2, GGXX***... se encuentran aquí.
Con foros muy similares a los de Shoryuken, fans de todas las partes del mundo se reúnen en este foro.

Foros: 5
Media: 5
Novedades: 2
Tourney stuff: 2

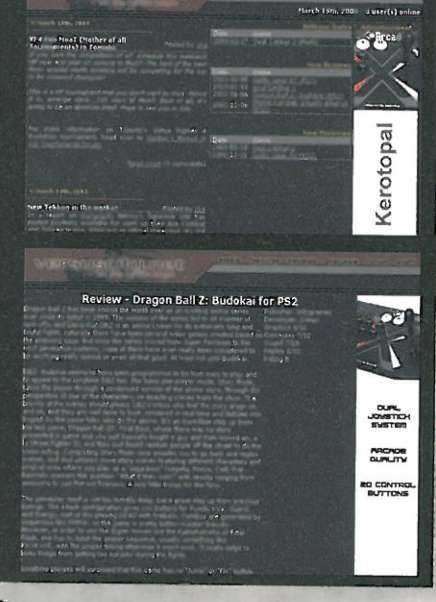


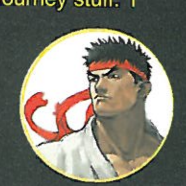


WWW.VERSUSCITY.NET

Si se preguntaban qué fue de www.fighters.net, aquí está la respuesta. Una gran comunidad en los foros muy recomendable para el que tiene gustos variados.

Foros: 4
Media: 1
Novedades: 4
Tourney stuff: 1





WWW.SHORYUKEN.COM

La gran web. Si tuviera que decir, "cuál es la web oficial de ***Street Fighter***", yo diría que es Shoryuken.com.
Aquí encontraremos todo lo referente a torneos (de todo el mundo), las últimas noticias sobre juegos de lucha de **Capcom** y sus estrategias explicadas detalladamente por expertos.
Los foros son algo especiales, podrás encontrar un *thread* del juego de lucha que sea y resultados y avisos de torneos de diferentes partes del mundo entre otras cosas.

Foros: 5
Media: 2
Novedades: 4
Tourney stuff: 5



WWW.TOP-PLAYERS.COM

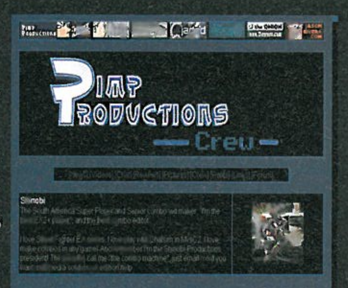
La renovada web de www.clockwork.com, un grupo de expertos en ***MvC2*** y ***CvS2***.
Aquí se pueden llegar a encontrar vídeos de combos excelentes y resultados de torneos bastante populares.



Foros: 2
Media: 4
Novedades: 1
Tourney stuff: 3

WWW.PIMP-PRODUCTIONS.COM

Divertida web de un carismático jugador. Se destaca por la gran cantidad de vídeos en la sección media, llegando a encontrar vídeos originales de combos y otros de muy divertidos.



Foros: 1
Media: 3
Novedades: 2
Tourney stuff: 1

WWW.SHINAKUMA.COM

¿Eres fan del ***Super Turbo***? Pues ésta es tu web. Información detallada de torneos, *no more no less.*



Foros: 3
Media: 1
Novedades: 2
Tourney stuff: 5

WWW.OROCHINAGI.COM

Web de adictos y expertos de **SNK**. Aquí hay vídeos muy dulces y un foro muy especial, recomendado para los *KOF fans*.



Foros: 5
Media: 4
Novedades: 3
Tourney stuff: 2

Otras webs de interés:

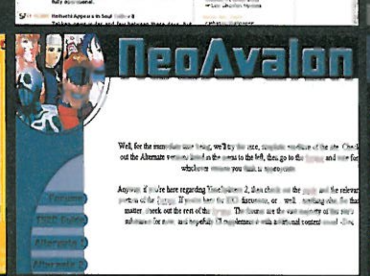
www.thelemmings.net (Francesa)
www.forgo.net
www.tekkenzaibatsu.com
www.tek.20m.com
www.neoavalon.com
www.members.tripod.com/mastercombo
www.fighterscafe.50g.com
www.vidness.rrcol.com/
http://www.geocities.com/comboadictos/
www.gamestonline.com











Let's Cosplay!

Una vez más estamos aquí para traeros los mejores o más irrisorios cosplays de esos videojuegos que nunca pasarán de moda. Esta vez también los hemos seleccionado a suerte, el Búho quería poner todo de fotos suyas, pero no le hemos dejado, doctores.



*Esta exhibición profesional de cosplays es de la presentación en Japón de **SD Gundam G Generation Neo** (que fue hace tela XD). Hay trajes de la federación, de Zeon...*



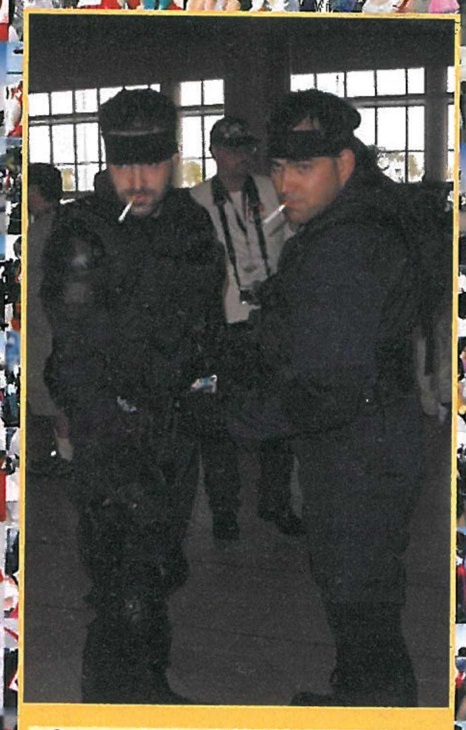
***Kingdom Hearts** sigue pegando fuerte, y como prueba estos tres sujetos. A la izquierda está Sora, en el centro Riku, y a la derecha... ¿De ande sale esa?. ¡Infiltrada!*



*Cosplay cool de Jedah. ¿Qué quién es Jedah?. El maloso de **Vampire Savior**. ¿Sabéis qué es **VS,** no? -_-U*



Hemos tenido algunas peticiones de cosplays de Mai Shiranui...Pues tomaaad cosplays de Mai a mansalva



¿Os acordáis del Solid Snake del mes pasado?. Pues ha vuelto y con refuerzos... Será su cuñaooooo...

Let's Cosplay!

Si tienes alguna foto de cosplay y quieres que salga publicada, ¡anímate y envíanosla!

Pillamos a Ky Kiske antes de que clavara su espada en el orto de Sol

Una Lulu sweet en plena búsqueda de su cactus

Orta nos está vendiendo un viaje a lomos de su Dragón

¿Con qué habrá regao Mario a Toad?

Morrigan y Demitri posando en plan Sara Montiel

Casi pillada por sorpresa, vemos a Ayame de **Tenchu**

Un Jammer Lammy y guitarra junto al buen maestro cebolla

Éste de la zanahoria en la cabeza va de Chrono...



Menudo achuchón le está pegando Blue Mary a K'. Entre esto y la curra que le va a pegar luego, Terry va apañao.



Este bicho que parece el Orco de **He-Man** es Vivi de **FF9**



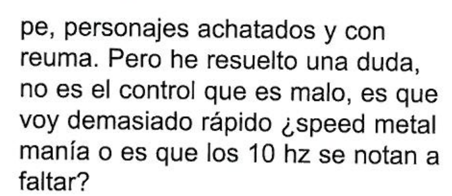
¿Un Japo-negresino? ¡Ah! No, sólo va disfrazao de Seth

La opinión de Dan

El buen Dan al habla

Este número vengo cargado de cosas que decir. El tema de este mes es: *Europe Rock´s well my friend. Hoy pinchamos "Los sufridores en silencio".*

Como si en manos de un carnicero pusiesen los juegos, dignas piezas a las que saborear audiovisualmente, gráficos lujosos que vemos en los ansiados vídeos de preview, ¡¡oh yeah!! Una fantástica banda sonora lujosa y de suprema calidad ¡Lets Rock! El cielo aún puede esperar un poco más, ¡¡tengo otro juego al que jugar!! Pasan noches, días, promesas que dicen que ese título llegará a manos de la gente del "viejo continente". Una perla oriental que ansía ser arrebatada de las estanterías, sorteando el gran obstáculo de un precio realmente ¡ALTO! ¡Hey! Por mucho que grites no bajará el precio, pero igual el grupo donde cantas vislumbre una posibilidad.
En casa, sudorosos y temblorosos, ansiosos de que los primeros focos se enciendan y den paso a unas notas por tu televisor, empiezas a darte cuenta que la fatalidad ha caído sobre nosotros.
Suenan las campanas del infierno señalando ¡¡el fatídico momento!! El juego tira más lento que el pensamiento de un político, y aún me estoy intentando creer que somos los afortunados poseedores de ¡¡videojuegos en cinemascope!! ¡¡ En una dama de Hierro los metía yo!! El juego está mutilado, destrozado y en estado agónico. Extirpados montones de extras en plan "anestesia no, que soy muy macho", donde puedes ver los paseos del bisturí. Uno se pregunta ¿tanto cuesta programar bien en 50hz? ¿y poner un selector? ¿Por qué le quitan extras, es que somos menos que ellos? ¿Volverá Megadeth a lanzar nuevo disco? Aún resuenan las campanas, pero en plan fúnebre ¡han destruido una joya! En mis pesadillas ahora veo juegos en cinemasco-



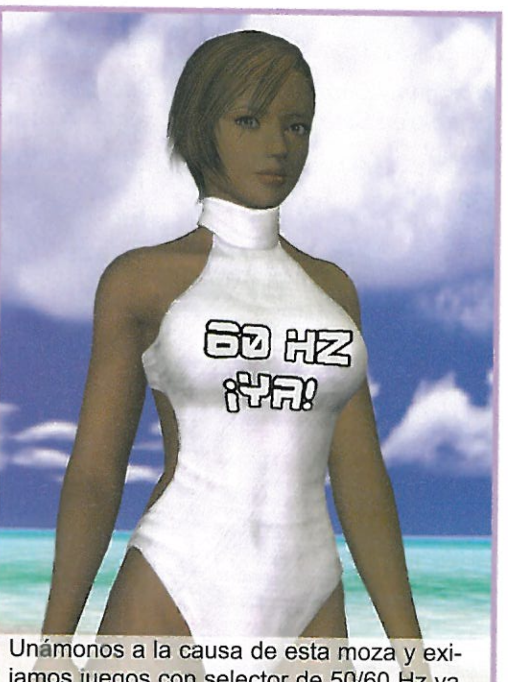
pe, personajes achatados y con reuma. Pero he resuelto una duda, no es el control que es malo, es que voy demasiado rápido ¿speed metal manía o es que los 10 hz se notan a faltar?
Bueno, y nosotros mutis, aguantando como héroes, en silencio y sin decir nada ¡Pos yo no me callo! Que creo que pago mis buenos euros para jugar a un juego, ¡¡no con un Frankenstein!! ¡Koryuken! ¡¡Para todos!!

Saikyo Metal Dojo Madness









Unámonos a la causa de esta moza y exijamos juegos con selector de 50/60 Hz ya.

EL RINCÓN DEL BÚHO



El correo más inútil del mundo, por el Búho, el redactor más inútil del mundo. Don't imitate.



Ya llegó la primavera y los pajaritos cantan y las nubes se levantan. Aquí estoy otra vez más en la sección más inútil y criticada de la revista ésta, pero todo porque los fans cada vez quieren más. Y como no sé qué poner ya en esta introducción que no sirve para nada, os contaré un chiste... El otro día iba yo por la calle y a un tío se le cayó un revólver, pero yo se lo "devolver". Jajaja ¿que no hace gracia?. Bueno ahora en serio, que me empiezan a decir improperios por aquí al leer lo que estoy poniendo y no me dejan escuchar en paz mis musícasetes de ***Rumba 3***. Me pueden escribir cartas a la dirección que aparece en sus páginas:

Games Tech – El rincón del Búho
Pasaje Mercuri, s/n nave 12
08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)

O al email: **Gamestech@aresinf.com** Mencionando que es para el Sr. Búho el susodicho e-mail, por si las dudas.

Bueno vamos ya a atender a mis fans.

> ***Búho*** ¿qué te cuentas artista? Menudo elemento estás hecho, que bien te lo montas. Quiero decirte que de la revista sólo leo tus apartados y poca cosa más, porque a mí los juegos ni me van ni me vienen. Un día me enseñó mi hermano la revista porque decía que éramos clavados y eso parece. Me has caído en gracia búho. Lo que te quiero preguntar es cómo te lo hiciste para escribir en la revista, porque si eres igual que yo, no entiendo como yo no encuentro curro en ningún lado. Cuídate.

Amigo ***Daniel Hernández***, si no es por el remite me quedo sin saber tu nombre. Eso ya deja claro que no te pareces en nada a mí. Yo nunca dejaré de poner mi nombre por donde vaya, es un distintivo de calidad, imagínate una tarjeta de presentación sin poner el nombre. Eres una copia barata, que te has ido copiando poco a poco de mí sin darte cuenta, y la copia no superará nunca al original. A mí me seleccionaron por mi carisma, embrujo, poderío, talento, sangre pura y conocimientos de videojuegos, que soy el mejor de mi bloque. Si no encuentras trabajo te vas a una ETT y que te pongan a arreglar móviles sin tener ni idea y cobrando 4 duros, que se ve que está de moda eso ahora. Si tanto te pareces a mí ya tendrías que saber que a la gente que me hace la pelota yo los calo rápido.

> ¡Ohayo ***Búho Kun***! Soy ***LadyRinoa^*** y te escribo desde Madrid. Quería escribirte mucho antes por e-mail pero no tengo Internet >_< . Bueno voy a ser breve por si me cortas parte de la carta. ¿Has jugado a ***Space Channel***? Está en **Dreamcast** y como tú dijiste que la tenías pues a lo mejor has jugado. Si no ha jugado yo te cuento, llevas a una chica que defiende el mundo de unos marcianos que atacan a la gente y los hace bailar, ¡por eso se los carga bailando también!. Es muy divertido y te aconsejo que juegues si no lo has hecho, y si lo has hecho ya, ¿me puedes dar algún truco please?. Venga intenta darme alguno que estoy atascada.
Espero que me contestes, si quieres ***Búho***.
¡Matta ne!

PD: Publícame mi dibujo please, please.

Aquí está la diferencia de cuando alguien me hace la pelota y no. ***Susana Cañete*** no ha querido hacerme la pelota y por eso le responderé como se merece.
Sí ***Susana***, que también pones tu nombre en el remite, y eso de ***LadyRinoa^*** que quieres que te diga, no hago más que ver gente y gente que se ponen Rinoa, eso es de clones, búscate algo más original. Menos mal que decías que ibas a ser breve hija, porque te has pegao una parrafada de la gran pxxx. Pero venga, que he dicho que te iba a responder bien. Sí, me hicieron jugar al ***Space Channel*** una vez que fui a un salón de videojuegos muy horrendo de Barcelona, que ya no se hizo más de lo cutre que era jajajaja, las dos únicas cosas que valían la pena del salón eran yo y mis tejanos. Del juego ése me acuerdo que empecé a jugar sin jugar, porque iba solo, hasta que pasaba un tiempo y me mataban. Qué juego más raro. Pero ya que te has portado te voy a conseguir un truco... Voy a husmear en los cajones de esta gente a ver qué encuentro. (...) Volví del *hell*, descubrí que a ***Sir Arturito*** le gusta el juego y le he sacado por las buenas un truco... "Aprieta L + R y haz p'arriba, p'a la izquierda, A, izquierda, A, p'abajo, derecha, B, derecha, B". ¡Cuidao! Que es la primera y última vez que doy trucos pa na. El próximo que me pida trucos de algo que se ahorre la tinta.
Ya te lo publico, de nada, de nada.

> Hola ***Búho***, felicidades por tu apartado. Yo sólo quería saber si me podías enviar una foto tuya firmada. ***VeroKat***.

Claro que sí ***VeroKat***, yo hago esto por y para mis fans. Ahora envíame otra carta donde pongas tu dirección, aunque sea en el remite. Mira como los otros dos de antes sí tenían el remite bien puesto. Pensarás que por qué te publico esta carta cuando me pedías una foto y ya está, pues para rellenar un huequecito que no sabía qué poner jajajaja, que astucia tengo...

¡¡Yeeeeppaaa biiiichoooo, tate quietooo que te voy a dar!!. El gato éste no me deja responder en paz. Nos vemos el mes que viene, así son las cosas y así se las hemos contado.

¿Una monedita para la torre del reloj, loco?



LadyRinoa^ se nota que es inteligente porque ha enviado el dibujo en disquete, así me ahorro el tiempo de scanner.

特种部队 GamesTech Special Forces Mail

Games Tech - Special Forces Mail
Pasaje Mercuri, s/n nave 12
08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)

Dirección e-mail:
gamestech@aresinf.com

¡¡Hola!! ¡¿Qué hay GamestFans?! ¡Aquí vuelve el general de las fuerzas especiales de Ibiza ^_^! Espero que en mi ausencia, Caocao haya cumplido con su deber como general de la segunda división, respondiendo todas las preguntas de nuestros lectores (fijo que ha utilizado chuleta... le castigaré fregando el suelo).

César "Psylocibe Boy" nos muestra su arte en este currado dibujo de Baiken (***Guilty Gear***)

Bueno, empecemos con esta cartita de Marta Fernández de Málaga... Nos hace varias preguntas sobre nuestro personajillo favorito, el Búho de las cavernas (creo que aquí ha habido un error, pero bueno, responderé porque ante todo soy un caballero con honor). La primera pregunta trata sobre si el Búho es un viciado de las videoconsolas. Pues mira Marta, el Búho tiene la **Dreamcast**, lleva años jugando a sus ***Sonics*** y sus ***Shenmues*** y también es un crack en los juegos de duelos. Jugando con él siempre tienes que tener un ojo vigilándole, porque con el menor descuido te pondrá la mano encima y te hará migas. La cuestión de la segunda pregunta es un misterio total, porque desde que le conozco, siempre ha llevado tejanos, y nadie sabe desde cuándo apareció esa obsesión por éstos, un expediente X. Y lo último... pues tía, pregúntale eso a él mismo, que yo no tengo ni idea si a él le gustan las chicas con falditas o las cacahuetes.

Ahora vamos a aclarar un par de dudas a Francisco Morinet de Valencia, que lleva días atascado en su ***Fatal Frame***, no sabe cómo salirse de la zona del templo. Pues mira Francisco, yo jugué a ese juego en japonés y también me pasó lo mismo, cuado leas esto te vas a dar cabezazos contra la pared, porque la estatua de buda que falta para resolver el puzzle, está escondida debajo del pilar derecho de la puerta, justo donde terminan las escaleras (una bromita de los programadores). ¡Ah!, y eso que te han contado de que si te acabas el juego te dan un Mágnum 44 es totalmente falso, yo de ti pegaría a quien te ha contado semejante falsedad y mentira (ja, ja...).



Juan Pérez "SciFiCat" nos envía este gran dibujo y nos felicita al staff de la revista. ¡Gracias a ti!

De Toledo nos llega una carta de Carlos Martínez preguntándonos si es posible conseguir alguno de los juegos tres delicias en España. Pues desgraciadamente Carlos, a no ser que tengas contactos que son expertos en importación, o tengas algún amigo que viaje mucho por el mundo, lo tienes difícil. De todas formas también puedes mirar en algunas tiendas extranjeras online, aunque yo personalmente sigo sin fiarme mucho de este método. Sobre el problema que tienes con la **PS2** japonesa, es fundamental que tengas un adaptador de corriente que convierta los 220V a 110V; mejor que vayas a una tienda de electrónica a mirar transformadores, porque si lo enchufas... bye, bye la ***PS2***. ¡Ah! y la solución para tu televisión que no tiene *Euroconector*, pues prueba de encontrar un *Cable RF* o si no un cable *Super video*, este último es más recomendable, ya que tiene mejor calidad.

Aquí una vez más nos despedimos de vosotros, recordad que yo y las fuerzas especiales de Ibiza siempre estaremos aquí para resolver cualquier duda o problema que tengáis, un saludo y hasta la próxima ***Gamestech.***

Ryofu el General que intenta descubrir el porqué de esa obsesión con los tejanos que tiene el Búho.
denlangrisser@msn.com



¡¡¡AHORA A TRAVÉS DE SMS!!!

TONOS ÉXITOS

Envía un sms al 5410 con la clave PHONE9 (espacio) código del tono

Ej: phone9 1538

1746	Not gonna get us/TATU
1655	Morenita/UPA Dance
1747	No me llames iluso/La Cabra Mecánica
1568	Die another day/Madonna
1674	Skater boy/Avril Lavigne
1106	Get the party started/Pink
1733	Hombres/Fangoria
1376	James Bond BSO/Moby
1727	Beautiful/Christina Aguilera
1732	Angila/DJ Marta
1749	Sambame/UPA Dance
1358	Chihuahua/Dj Bobo
1347	Points of autorithy/Linkin Park
1238	Qué pasa/Orishas
1538	ShinChan BSO
1545	Rasca y pica/Simpsons BSO
1714	El Señor de los Anillos/The Uruk Hail
1441	Rage against the machine/Matrix
1402	Shrek BSO/Smash Mouth
1075	Misión Imposible BSO/Limp Bizkit
1395	Mouline rouge/Christina Aguilera
1735	Terminator BSO/Terminator
1401	Rocky BSO/Bill Conty
1381	Indiana Jones BSO/John Williams
1380	Harry Potter BSO/John Williams
1382	El Padrino/Ennio Morricone
1377	Los Angeles de Charlie BSO
1296	Hero(Spiderman BSO)/Shad and Josey
1221	Human Monkeys(Guerreros BSO)/Najwajean
833	La Pantera Rosa/Mancini
799	El día de la bestia/Def Con Dos
798	Sex,drugs and rockandroll/Airbag
716	A lo loco/Milagro de P.Tinto
714	Torrente/Apatrullando la ciudad
1378	Friends BSO/The Rembrandts
1431	Tell it to my heart/Kelly Lorenna
1645	Mad house/Into the groove
1445	The Turtles/Happy together
271	Friends're friends/anuncio Estrella Damm
806	Qando, qando, qando/anuncio Heineken
836	Wassup/Da Muttz(anuncio Budweisser)
812	Supersexy Girl/Fundación Tony Manero
1662	Las Muñecas de Famosa/Anuncio TV
829	No nos moverán/Verano azul

LOGOS MANGA

Envía un sms al 5099 con la clave LOGO2 (espacio) código del logo (espacio) marca de tu móvil.

Ej: logo2 16222 Motorola

16219	16218	16215
16225	16222	16188
16223	16224	16169
16212	16211	16109
16200	16226	16214
06013	06419	06205
16167	16131	16103
06395	16172	16183
16165	16127	06006
16152	16134	06157
16164	16148	06372
16163	16129	06431
16138	06468	16206
16150	16158	16198
16143	16156	16204
16149	06469	06471
16115	16125	16126
16101	16112	16143
16105	16207	16149
06069	16175	16195
16108	16162	16210
16124	16159	16155
16115	16180	16196
16193	16208	16132
16161	50144	06204

TONOS MANGA

Envía un sms al 5099 con la clave TONO2 (espacio) código del tono (espacio) marca del móvil.

Ej: tono2 71000 Nokia

71000	Doraemon/Tema principal Doraemon
71001	Akazukin Chacha/Kiki Iro Omoi
71002	Candy Candy/Candy Candy Song
71003	Carcaptor Sakura/Catch You Catch Me
71007	Chrono Trigger/Millenial Fair
71008	Digi Charat/Party Night
71010	Dragon Ball Z 2/Battle 2 Theme
71011	Dragon Ball Z/Head Cha La
71012	Evangelion/Komm Susser Todd
71016	Final Fantasy VII/Fiddle de Chocobo
71018	Final Fantasy VI/Kefka Theme
71019	Final Fantasy/Electric de Chocobo
71020	Flame of Rekka/Nanka Shiawase
71021	Fushigi Yuug!/Itooshi Hito No Tame Ni
71023	Gundam Wing/Just Communication
71027	Inuyasha/Change the world
71028	Kareshi Kanojo/Tenshi No Yubiriki
71029	Kimagure Orange Road/Orange Mistery
71030	Lain/Duvet Lain Theme
71031	Love Hina/Sakura Saku
71036	Mazinger Z
71037	Pokemon
71040	Ranma 1.2/Ryoga Theme
71043	Rurouni Kenshin/Sobakasu
71044	Sailor Moon/Alan Flute
71061	Final fantasy X/Suteki da ne
71049	Tenchi Muyo/I'm a Pioneer
71047	Sakura Taisen/Geki! Teikoku Kagekidan
71057	Winnie Lau/First Lover
71033	Macross/Ai Oboeteimasu Ka
71051	X Japan/Endless Rain

MENSAJES ANIMADOS

€0,90+IVA/sms. Válido para Nokia: 3210, 3310, 7110, 7110e, 8210, 8210e, 8810, 8850, 3330, 5210, 5510, 7650, 8310, 3410.

Envía un sms al **5410** con la clave **ANIMA8** (espacio) y la categoría elegida.

¡Recibirás divertidos sms animados para enviar a tus amigos!

Las categorías son:

AMOR ó **VARIOS**



ej: ANIMA8 AMOR — ej: ANIMA8 VARIOS

CHAT MANGA

* Aficionados al Manga
* Animacion Japonesa
* Amantes del Comic

...UN NUEVO ESPACIO PARA VOSOTROS!!!

Envía manga al 5077 y sigue las instrucciones:

1. DATE DE ALTA: envía la palabra clave manga (espacio) y tu nombre clave o nick. ej: manga chihiro

YA ESTAS DENTRO DEL CHAT!!! ESPERA TUS MENSAJES

2. CONSULTA QUIÉN ESTA EN LA SALA: manga (espacio) lista
3. CAMBIA TU NICK: manga (espacio) nombre (espacio) nuevo nick

(si quieres darte de baja envía: manga (espacio) stop)

Precio del mensaje € 0,90 + IVA

TONOS al 5410 válidos para Nokia. TONOS y LOGOS al 5099 válidos para Nokia, Motorola, Alcatel, Ericsson, Samsung y Trium compatibles. CHAT (al 5077): Válido para todos los móviles y compañías.

RESIDENT EVIL 0 - GAME CUBE

Modo Leech Hunter
Simplemente completa el juego

Premios del modo Leech Hunter
100 leeches: Munición infinita para todas las armas.
90-99: Encontrarás la magnum revólver en la habitación 202 del tren.
60-89: Escopeta de caza con munición infinita.
30-59: Munición infinita para las pistolas de mano.
1-29: Un cargador extra para la submachinegun.

Premios por finalizar el juego
Completa el juego en normal o difícil y dependiendo del tiempo, conseguirás diferentes recompensas:

Rango D:(9:01 o más tiempo): Leech Hunter y llave de la taquilla.
Rango C:(7:01 - 9:00) Leech Hunter y llave de la taquilla.
Rango B:(5:01 - 7:00) Leech Hunter y llave de la taquilla.
-Rango A:(3:31 - 5:00) Submachine gun, Leech Hunter y llave de la taquilla.
-Rango S:(3:30 o menos) Lanza cohetes, submachine gun, Leech Hunter y llave de la taquilla.



Nuevos trajes
La llave de la taquilla se puede usar en la habitación donde se encuentra la escopeta de caza, allí esperan nuevos trajes para ambos personajes.

PANZER DRAGOON ORTA - XBOX

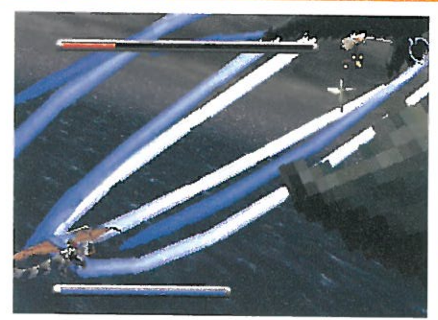
Panzer Dragoon Original
Completa el juego o acumula 5 horas de juego para desbloquearlo.

Pandora's Box
Jugando más de 20 horas conseguirás desbloquear prácticamente todos los secretos de la caja de Pandora.

Invencible en Panzer Dragoon
Pulsa la siguiente combinación: L, L, R, R, arriba, abajo, izquierda, derecha en el menú principal de Panzer Dragoon (el primero). Con este truco olvídate de ver el final bueno.

Continuaciones infinitas (Panzer Dragoon).
Pulsa la siguiente combinación en la pantalla principal: arriba, X, derecha, Y, abajo, Blanco, izquierda, Y, arriba, X.

Stage 0 (Panzer Dragoon)
Desbloquea el Panzer Dragoon, después en la pantalla principal haz la siguiente combinación:
arriba, arriba, arriba, abajo, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, izquierda, derecha, L, R.



Selección de fase (Panzer Dragoon)
Pulsa la siguiente combinación: arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, X, Y, blanco, en la pantalla principal.

DEVIL MAY CRY 2 - PLAYSTATION 2

Vestidos alternativos para Dante y Lucia
Lo típico en este tipo de juegos: completa la aventura con uno u otro personaje.

Bloody Palace y modo Hard
Completa el juego con los dos personajes.

Modo "... Must Die"
Desbloquea el modo hard, después completa el juego con ambos personajes en este nivel de dificultad.
De paso, también desbloquearás el segundo traje de Lucia (completar el juego con Lucia en Hard) y a Trish, el personaje del primer DMC (completar el juego con Dante en hard).

Traje de DMC para Dante
El traje original de Dante del primer DMC puede ser elegido al completar el modo "Dante must die".

Evil Lucia
Para desbloquear a Evil Lucia, completa el modo "Lucia must die"

Uniformes marca Diesel
Juega la primera misión y graba la partida. Después, resetea el juego y, en la pantalla donde aparece el Press Start, haz la siguiente combinación: L3, R3, L1, R1, L2, R2, L3, R3. Escucharás un sonido confirmando el truco. Ahora ves a cargar el juego, y carga la partida con el botón R1 pulsado. Aparecerá vestido el personaje que grabaste anteriormente. Repite el proceso para el otro personaje.





TOP 10 DEL MES

ACT = Acción
ADV = Aventura
FIG = Lucha
GUN = Pistola
PLT = Plataformas
PUZ = Puzzle
RAC = Conducción
RPG = Rol
SHT = Shooter
SIM = Simulador
SLG = Estrategia
SVH = Survival Horror

SISTEMAS



1	**Kingdom Hearts**	RPG
2	Final Fantasy X	RPG
3	Onimusha 2: Samurai's Destiny	SVH
4	Pro Evolution Soccer 2	SIM
5	Devil May Cry 2	ACT
6	Metal Gear 2: Sons Of Liberty	ADV
7	Moto GP3	RAC
8	Tenchu 3 : La ira del cielo	ACT
9	Dynasty Warriors 3 Xtreme Legends	ACT
10	Ape Escape 2	PLT

NINTENDO GAMECUBE

1	**Resident Evil 0**	SVH
2	Metroid Prime	ADV
3	Super Mario Sunshine	ADV
4	Phantasy Star Online 1 & 2	RPG
5	Resident Evil	SVH
6	StarFox Adventures	ADV
7	Mario Party 4	PUZ
8	Eternal Darkness	SVH
9	Sonic Adventure 2 Battle	ADV
10	Super Smash Bross Melee	FIG

XBOX

1	**Panzer Dragoon Orta**	SHT
2	Dead or Alive 3	FIG
3	Splinter Cell	ADV
4	Silent Hill 2 Restless Dreams	SVH
5	Dead or Alive Xtreme Beach Volley	SIM
6	Capcom vs SNK 2 EO	FIG
7	Crimson Sea	ACT
8	Jet Set Radio Future	ACT
9	Dead to Rights	ACT
10	Marvel vs Capcom 2	FIG

GAME BOY ADVANCE

1	**Castlevania: Harmony of Dissonance**	ADV
2	Metroid Fusion	ADV
3	Super Mario Advance 3: Yoshi's Island	PLT
4	Sonic Advance	PLT
5	Shining Soul	RPG
6	Virtua Tennis	SIM
7	Golden Sun	RPG
8	Street Fighter Alpha 3 Upper	FIG
9	Megaman Zero	ACT
10	Monkey Ball Jr	ACT

TOP VENTAS JAPÓN

1 Final Fantasy X-2 **Square** PS2
2 Super Robot Wars Alpha 2 **Banpresto** PS2
3 Shin Sangoku Musou 3 **Koei** PS2
4 Star Ocean: Till the End of Time **Enix** PS2
5 Chaos Legion **Capcom** PS2
6 Kaido Battle **Genki** PS2
7 Rockman EXE Transmission **Capcom** GC
8 King of Colosseum Green: Noah X Zero-One **Spike** PS2
9 Dragon Ball Z: Budokai **Bandai** PS2
10 Final Fantasy Tactics Advance **Square** GBA
11 Sakura Taisen: Atsuki Chishioni **Sega** PS2
12 Pocket Monster Sapphire **Nintendo** GBA
13 Pocket Monster Ruby **Nintendo** GBA
14 Shin Megami Tensei III: Nocturne **Atlus** PS2
15 Let's Make a Pro Baseball Team 2 **Sega** PS2
16 Metroid Prime **Nintendo** GC
17 Taiko no Tatsujin **Namco** PS2
18 Metroid Fusion **Nintendo** GBA
19 Tales of the World: Summoner's Lineage **Namco** GBA
20 Sly Cooper **Sony** PS2

YA A LA VENTA

EUROPA:
13/03/2003
Phantasy Star Online 1 & 2 (GameCube)
Sonic Megacollection (GameCube)
17/03/2003
Final Fantasy Origins (PSone)
21/03/2003
Panzer Dragoon Orta (XBox)
Sonic Advance 2 (GBA)
28/03/2003
MGS 2 Substance (PS2)
Galerians: Ash (PS2)
EEUU:
26/03/2003
Dynasty Warriors 4 (PS2)
JAPÓN:
27/03/2003
P.N. 03 (GameCube)
Soul Calibur 2 (GameCube, XBox)
2nd Super Robot Wars Alpha (PS2)

El top 10 de sistemas es de versiones Europeas. Las fechas de salida de los juegos son orientativas.

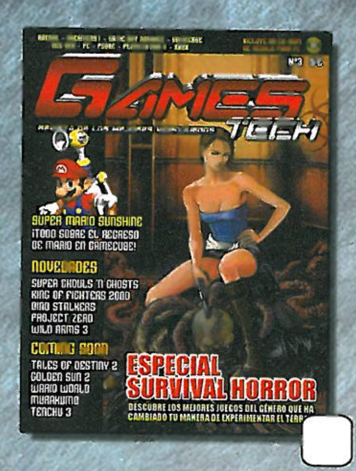
SUSCRÍBETE A

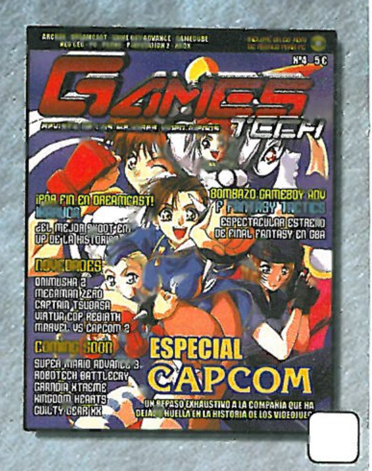


COMPLETA TU COLECCIÓN SOLICITANDO LOS NÚMEROS ATRASADOS QUE TE FALTEN















LA REVISTA QUE ESTABAS ESPERANDO. TODOS LOS MESES CON UN CD REPLETO DE MATERIAL EXTRA MUY SELECCIONADO. ¡NO ESPERES MÁS Y SUSCRÍBETE YA!

MARCA EN EL RECUADRO LOS Nos QUE TE INTERESEN. TODAS LAS REVISTAS INCLUYEN SU CD ORIGINAL

DATOS PERSONALES (Se ruega utilizar mayúsculas o letra clara)

Nombre:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población:
Provincia: País: ESPAÑA
Edad: E-mail:

MODALIDAD DE PAGO

- ☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática S.L.
- ☐ Contra Reembolso
- ☐ Con tarjeta de crédito:

FIRMA

NIF:
VISA - MASTER CARD:
FECHA CADUCIDAD:

AHÓRRATE 12 €

SUSCRÍBETE POR UN AÑO A GAMES TECH POR SÓLO 48 € + 4 DE GASTOS DE ENVÍO

Deseo suscribirme a Games Tech a partir del número ☐ y recibir los siguientes 12 números en casa

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo por correo a:

ARES Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12
08970 Cornellá de Llobregat (Barcelona)

O bien envíalo por fax al número:
902 19 72 63

También puedes hacerlo por teléfono en el:
902 19 72 64

y por e-mail a:
suscripciones@aresinf.com

TODO PARA TU MOVIL!!!

Si quieres algún **logo** envía la palabra **logo3** al **5077**

Si quieres algún **tono** envía la palabra **tono3** al **5077**

TONOS



LOGOS

Carlos Baute . Dame de eso	rdamedeeso
Coyote Dax . Johnny Boy	rjohnnyb
Fangoria . No se que me das	rnosequemeda
Friends	rfriends
Gorillaz . Clint Eastwood	clinte
Jenifer Lopez . Play	play
La oreja de Van Ghog . Mariposa	rmaripo
Melon Diesel . En el anden	renelanden
Operacion triunfo . mi musica es tu voz	rmimusicaest
Aerosmith . walk this way	rww
Anastacia . paid my dues	paidmy
Beatles . yesterday	ryesterda
Big brother . siste mann ut	rsiste
Robbie Williams . Eternity	reternity
Presuntos Implicados . Mi unica razon	rmiunicarazo
Zucchero . Baila	rbaila
Travis . Sing	sing
Bob Marley . Small axe	rsmallax
Cafe Quijano . La taberna del buda	rlatabernade
Destinys Child . Survivor	surviv
Anastacia*Cowboys and kises	cowboys
Antonio Orosco*Te esperare	rteesperare
Beach Boys* California girls	rcali1
Celine Dion*A new day has come	ranewday
Enrique Iglesias * Hero	rhero
Enya * Only time remix	ronly time
Carlos Baute . Dame de eso	rdamedeeso
Juanes*Nada	rnada
La cabra Mec.*La lista de la compra	rlalistadela
La oreja de Van Ghog*Mariposa	rmaripo
Lenny Kravitz * Dig in	digin
Miguel Rios*Insurrección	rinsurreccio

CHAT

Pregunta sobre juegos y programas en nuestro chat.



Envia un SMS al 5077 con el texto **vjuego**

1. Date de alta: envía la palabra VJUEGO (espacio) y tu nick
2. Consulta quién está en la sala: VJUEGO (espacio) lista
3. Cambia tu nick: VJUEGO (espacio) nombre (espacio) nuevo nick

PARA DARSE DE BAJA: envía VJUEGO (ESPACIO) STOP Todos los móviles. Precio mensaje €0,90

CHISTES

Haz reir a tus amigos con los mejores chistes

Envia un SMS al 5077 con el texto

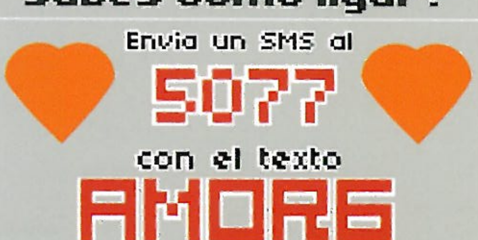


EJ: CHISTE75

(SI EL CHISTE QUE QUIERES ES PICANTE)

FRASES

¿Eres timido/a y no sabes cómo ligar?



ENVIALE UN PIROPO!!



Válido para todos los móviles, excepto logos y tonos que son válidos para móviles NOKIA, TRIUM, ALCATEL, SIEMENS, MOTOROLA, SAMSUNG, y ERICCSON compatibles.



VÍDEOS

Super Robot Wars Alpha 2
Panzer Dragoon Orta
Samurai Deeper Kyo
Final Fantasy X-2
Soul Calibur 2
Arc The Lad 4
Virtua Cop 3
Onimusha 3
Naruto
N.U.D.E

MÚSICA

Final Fantasy the Black Mages
Phantasy Star Online 1 & 2
Gunstar Heroes
Shinobi

IMÁGENES

Imágenes Final Fantasy Origins
Wallpapers Dead or Alive XBV
Wallpapers Resident Evil 0
Selección Treasure

JUEGOS

Hei Houuu Collection
Panzer Dragoon



Animaciones en Flash
Skins de Winamp
Salvapantallas
Lyrics



